

ação

games



Edição nº 162 Abril de 2001 R\$ 4,90

3451/1 ISSN 0104-1630



00162>



Eu quero... JOGAR

**Quer
jogar?**

Visite os seus
personagens favoritos
do Cartoon Network
em nosso website.

**CARTOON
NETWORK
.com.br**

O Melhor Lugar Para Cartoons Online
www.CartoonNetwork.com.br

TM & © 2001 Cartoon Network

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita
VICE-PRESIDENTE E DIRETOR EDITORIAL: Thomaz Souto Corrêa
VICE-PRESIDENTE EXECUTIVO: Luiz Gabriel Rico
VICE-PRESIDENTE DE OPERAÇÕES E CONTROLE: Gilberto Fischel

DIRETOR DE OPERAÇÕES: Antonio Godoy da Silva
SECRETÁRIO EDITORIAL: Eugênio Bucci
DIRETOR DE SERVIÇOS EDITORIAIS: Henri Kobata
DIRETOR DE RECURSOS HUMANOS: Marcel Caig
PLANEJAMENTO E CONTROLE DE GESTÃO: Maurício Dabul
DIRETOR DE PUBLICIDADE: Paulo Cesar Araújo



DIRETOR SUPERINTENDENTE: Andrés Bruzzone

REDATOR-CHEFE: Edson Rossi

DIRETORA DE ARTE: Maria do Carmo Tyla

EDITOR: Darius Roos

EDITOR DE ARTE: João Ailton O. de Andrade

DIAGRAMADOR: Fábio Munhoz Figueiredo

ANALISTA DE JOGOS: Humberto Martinez

COORDENADORA DE PRODUÇÃO: Érica Luísa Assan Câmara

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: Carol do Valle, André Feliciano (foto); Felipe Azevedo, Ronaldo Testa, (jogo); Luciana Gomes, Priscila Pastre, Shinichiro Nakaba, Silvia Gomez (texto), Renato Costa (diagramação); Daniela B. Puccini (revisão); Mario L. C. Barroso (tradução); Alexandre Jubran (capa)

APOIO EDITORIAL

DEPTO. DE DOCUMENTAÇÃO: Suzana Camargo; ABRIL PRESS:
José Carlos Augusto; NOVA YORK: Grace de Souza;
PARIS: Pedro de Souza; RIO DE JANEIRO: Débora Chaves

COMERCIAL

GERENTE DE PRODUTO: Elaine Komatsu
GERENTE DE PRODUÇÃO E PREPRESS: Marcos C. Agueda
ASSISTENTE DE PRODUTO: Ricardo Alves
ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Roberto Faccio Filho

GERENTE DE FINANÇAS E ASSINATURAS: Eliseu Urban

DIRETOR DE PUBLICIDADE: Wagner Constantino Martins
GERENTE DE MARKETING PUBLICITÁRIO: Fabiani Garbatti Ratto
GERENTE DE PUBLICIDADE: Sandra Mara Moskovitch,
EXECUTIVOS DE CONTAS: Claudia Gussoni, Jorge Elias
COORDENADORA: Juliana de Moura

ASSINATURAS

DIRETORA DE OPERAÇÕES DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR:
Ariane Medina
DIRETOR DE VENDAS: William Pereira

GERENTE ESCRITÓRIO BRASÍLIA: Angela Rehem de Azevedo
DIRETOR DE PUBLICIDADE REGIONAL: Jacques Ricardo
REPRESENTANTE RIO DE JANEIRO: Rogério Ponce de Leon



PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita
GABINETE DA PRESIDÊNCIA: José Augusto Pinto Moreira,
Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa
PRESIDENTE EXECUTIVO: Ophir Toledo
VICE-PRESIDENTES: Cesar Monterosso,
Geraldo Nogueira de Aguiar,
Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal,
Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald
www.abril.com.br

Fale Conosco

Seus comentários, críticas e sugestões são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua **Ação Games**.

Cartas: Av. Nações Unidas, 7221, 8º andar,
CEP 05425-902, São Paulo, SP.

E-mail: agames.abril@atleitor.com.br.

Site: www.agames.com.br.

Telefone: (0xx11) 3037-4673.

De 2ª a 6ª, das 11h às 12h e das 15h às 17h.

Atendimento ao Leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção **Dúvidas**. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes ou estratégias completas. Coloque sempre nas mensagens o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone. Mande também um pseudônimo, se não quiser que seu nome saia na revista.

Assinaturas

Telefones

Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2121

Outras localidades (ligação grátis): 0800-701-2828

De 2ª a 6ª, das 8h às 22h.

E-mail: abril.assinaturas@abril.com.br.

Fax: (0xx11) 3990-2100.

Site: www.assineabril.com.br.

Atendimento ao Assinante

Para renovar sua assinatura, comunicar mudança de endereço ou tirar dúvidas sobre pagamentos e entrega da revista.

Telefones:

Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2112

Outras localidades (ligação grátis): 0800-701-2828

De 2ª a 6ª, das 8h às 22h

E-mail: abril.sac@abril.com.br.

Fax: (0xx11) 3990-2100.

Site: www.abril.sac.com.br.

Edições Anteriores

Solicite ao seu jornalista ou pelo e-mail:
abril.ea@abril.com.br.

O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

Para Anunciar

De 2ª a 6ª, das 8h às 22h

Telefones

São Paulo: (0xx11) 3037-2720

Outras localidades (ligação grátis): 0800-132066

Videogames



PlayStation



Super Nintendo



PlayStation 2



Mega Drive



Dreamcast



Macintosh



Nintendo 64



PC



GameCube



Xbox



Game Boy



Game Boy Advance

Em São Paulo:

Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar,
Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (0xx11) 3037-2000, fax: (0xx11) 3037-4961
Publicidade: tel. (0xx11) 3037-4074, fax: (0xx11) 3037-4427,
site: www.abril.com.br
Classificados: Francisco Raymundo Neto, tel. 0800-132066, Grande São Paulo: (0xx11) 3037-2700

Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil

Belo Horizonte: av. do Contorno, 5.919 - 9º and., Bairro do Carmo,
CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax:
(031) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150,
Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, fax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q1 B1 Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408,
CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7575, fax: (061) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 2º andar, conj. 2613/2614,
CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, fax: (019) 232-7975
Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico,
CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: av. Osmar Cunha, 251, 5º andar, sl 503, CEP 88015-100,
Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, fax: (048) 224-6228
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, al. 604/605 - Aldeota,
CEP 60170-002, Simone Ribeiro Costa, fax: (085) 264-3939
Goiania: r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues,
tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca P, 500 - Jd. San Fernando,
CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, fax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8º andar, sl 802, Menino Deus, CEP
CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º andar, sl 1501, São José,
CEP 50020-000, Marcos T. Peruci, tel.: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penitente, 190, CEP 14025-010,
Antonio F. Chantinas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Babinha, 615/1401, Lagoa,
CEP 22071-030, fax: (021) 513-2348
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl 401, Edif. Espaço Empresarial,
Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992,
fax: (071) 341-1765
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º andar, sl 401
Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte,
tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487

Escritórios no Exterior

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd street, suite 3403, New York,
N.Y. 10165/3403, tel.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212)
983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Mirosmenil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42-66-31.18,
fax: (00331) 42-66-13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Contornal-
Editora, Lda, Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511)
416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Delapress-Sociedade
Distribuidora de Publicações, Lda, Capa Rota, Tapada Nova, Linhã,
2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral

VEJA • ALMANAQUE ABRIL

SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME

GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE!

Economia e Negócios

EXAME • VÓCE S.A.

Automobilismo e Turismo

QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS

VIAGEM E TURISMO • TERRA

Esportes

PLACAR

Masculinas

PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas

CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM

PONTO CRUZ • FAÇA E VENHA • CAPRICHÔ • BOA FORMA

ANAMARIA • HORÓSCOPO • VIVA MAIS

Decoração e Arquitetura

CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO • BONS FLUIDOS

Entretenimento

CONTIGO • REVISTA DA WEB! • MINHA NOVELA

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. - Divisão Jovem,
ISSN 0104-1630, edição nº 162. Atendimento ao assinante: Av. Otaviano
Alves de Lima, 4400, 4º andar - Freguesia do Ó - CEP 02909-900 -
São Paulo - SP. tel.: (0xx11) 3990-2112; demais localidades: tel.:
0800-704-2112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e
pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A.
garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos
exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio
assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional,
correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente
corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua
assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da
Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para
fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que
julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse
cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante.
Edições anteriores: Solicite ao seu jornalista ou pelo e-mail:
abril.ea@abril.com.br. O preço será o da última edição em banca,
acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre
que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela
Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

IMPRESSA NA DIVISÃO

GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

SERVIÇO AO ASSINANTE:

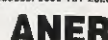
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2112

Demais localidades: 0800-704-2112

PARA ASSINAR:

Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2121

Demais localidades: 0800-701-2828



Editorial

Não perca tempo e corra pra ver a reportagem do Humberto Martinez sobre *Fear Effect 2: Retro Helix*, com visual preparado pelo Fábio Figueiredo, que também arreventou na arte do Test Drive. Este mês foi de muito trabalho. Por um lado, o Felipe analisou uma porrada de jogos desta edição – que tem 131 games – e ainda arrumou tempo para detonar *Metal Slug X* e *Paper Mario*. Por outro lado, trancamos mais uma vez o Ronaldo na sala dos horrores para conseguir as 1.050 dicas. Você sabe, aqui a gente corre para informar mais, melhor e antes. Não deixe de comentar o que pensa das reportagens sobre o lançamento do Game Boy Advance e também sobre o índio que curte Master System, e saiba tudo sobre F-1 nos sites selecionados de Mr. Web. E até o mês que vem, quando a *Ação Games* estará festejando 10 anos. Vejo vocês na 66!

DREAMCAST (DC)

Conflict Zone	22
deSpiria	22
Guilty Gear X	47
Iron Aces	22
Kiss Psycho Circus:	
The Nightmare Child	46
Netto de Tennis	45
Power Jet Racing 2001	22
Surf Rocket Racer	45

GAME BOY ADVANCE (GBA)

ChuChu Rocket!	26
Fire Pro Wrestling	26
F-Zero	26
Silent Hill Play Novel	26

GAME BOY COLOR (GBC)

Force 21	64
Portal Runner	27
Razor Freestyle Scooter	27
Snoopy Tennis	27
The Mummy	64
The PowerPuff Girls: Bad Mojo Jojo	64
Trouballs	27
Woody Woodpecker Racing	64

MAC

Need for Speed: Porsche Unleashed	65
Oni	65

NINTENDO 64 (N64)

Paper Mario	58
-------------	----

PC

Bugs Bunny & Taz: Time Busters	66
Call to Power 2	66
Global Operations	24
Icewind: Date	66
Kingdom Under Fire	66
NBA Live 2001	67
Oni	67
Project Eden	24
Project IGI – I'm Going In	67
Serious Sam	24
Sim Coaster	67
The Sims: House Party	24

PLAYSTATION (PSX)

Aqua GT	44
Big Ol' Bass 2	44
Bob – The Builder	44
Crazy Balloon 2000	45
Fear Effect 2: Retro Helix	48
Fist of the North Star	25
Metal Slug X	54
Monster Force	25
Moto Racer World Tour	44
Oh No!	25
Super Robot Wars Alpha Gaiden	25
Warm Up!	45

PLAYSTATION 2 (PS2)

4x4 Evolution	20
Armored Core 2: Another Age	20
Dark Angel	20
Gauntlet: Dark Legacy	20
Grand Theft Auto 3	28
Half Life	21
Le Mans 24 Hours	21
Monster Rancher 3	21
Quake 3: Revolution	21

XBOX (X)

Halo	23
Malice	23
Oddworld: Munch's Oddysee	23
Wiggles	23



DESTAQUES

Cartas	8
Classificados	82
Conexão Japão	15
Dicas & Truques	68
Dúvidas	12
Game da Gata	13
GameShark	78
Mac Games	65
Mr. Web	16
Notícias	14
Page PC	66
Pódio	6
Portátil	64
Pré-lançamentos	20
Promoção	80
Reportagem Na Palma da Mão	40
Test Drive	18



Detonado Paper Mario (N64)

42



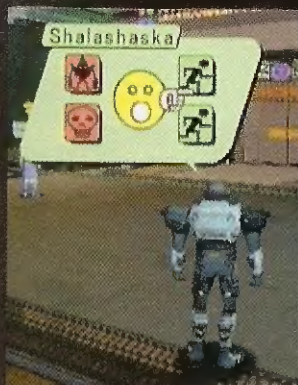
Reportagem Eu Tenho a Força

54



Detonado Metal Slug X (PSX)

34



EGM Brasil

44



Jogo Rápido

38



Reportagem Joystick com Tacape

28



Prela Especial Grand Theft Auto 3

DICAS

(DC) Guilty Gear X	71
(DC) Hidden and Dangerous	70
(DC) Maken X	71
(DC) MTV Sports: Skateboarding – Featuring Andy McDonald	70
(DC) NFL Quarterback Club 2001	71
(DC) NHL 2K	71
(DC) Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	70
(DC) Silent Scope	71
(DC) Soul Fighter	70
(DC) Star Wars Demolition	70
(DC) Street Fighter Alpha 3 (Street Fighter Zero 3)	71
(DC) Test Drive Le Mans 24 Hours	71
(DC) TNN Motorsports	
Hardcore Heat (Buggy Heat)	71
(GB) Chicken Run	75
(GB) NFL Blitz 2000	75
(GB) Spawn	75
(GB) Star Wars: Episode 1 – Obi-Wan's Adventures	75
(GB) Tom and Jerry: In Mouse Attacks!	75
(GB) X-Men: Mutant Academy	75
(MD) Animagics	77
(MD) Disney's World of Illusion	77
(MD) Tinhead	77
(MD) Toughman Contest	77
(MD) Tyrants	77
(MD) Warlock	77
(MD) Zero Tolerance	77
(N64) Doom 64	74
(N64) Mickey's Speedway USA	74
(N64) Scooby-Doo!	
Classic Creep Capers	74
(N64) Star Wars: Rogue Squadron	74
(PC) Descent 3	72
(PC) Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade	73
(PC) Majesty:	
The Fantasy Kingdom Sim	73
(PC) Tonic Trouble	72
(PC) Tony Hawk's Pro Skater 2	72
(PSX) Command & Conquer Red Alert: Retaliation	69
(PSX) Croc: Legend of the Gobbos	68
(PSX) NFL GameDay 2001	69
(PSX) NHL 2001	68
(PSX) Pandemonium	69
(PSX) Spyro: Year of the Dragon	69
(PSX) Toca World Touring Cars	68
(PSX) WWF Smackdown! 2: Know Your Role	69
(SNES) Arcana	76
(SNES) Arkanoid: Doh It Again	76
(SNES) BOB	76
(SNES) Disney's Aladdin	76



GAMESHARK

(DC) Deep Fighter	78
(DC) Disney's 102 Dalmatians: Puppies to the Rescue	78
(DC) Gunbird 2	78
(DC) MDK	78
(DC) NFL 2K	78
(DC) NHL 2K	78
(DC) Omikron: The Nomad Soul	78
(DC) Slave Zero	78
(DC) Star Lancer	78
(N64) Batman Beyond: Return of the Joker	78
(N64) Mega Man 64	78
(N64) Pokémon Puzzle League	78
(N64) Star Wars: Episode 1 – Battle for Naboo	78
(N64) WWF No Mercy	78
(PSX) Championship Motocross 2001: Featuring Ricky Carmichael	78
(PSX) Championship Surfer	78
(PSX) Darkstone	78
(PSX) Digimon World	78
(PSX) Disney's The Lion King: Simba's Mighty Adventures	78
(PSX) Ducati World Racing Challenge	79
(PSX) Final Fantasy 9	79
(PSX) Ford Racing	79
(PSX) Gran Turismo: The Real Driving Simulator	79
(PSX) Lunar 2: Eternal Blue Complete	79
(PSX) Mega Man X4	79
(PSX) The Mummy	79
(PSX) Tomb Raider Chronicles	79
(PSX) Vigilante 8: 2nd Offense	79



RBR 2001

5 ação games

OS JOGOS MAIS ALUGADOS EM FEVEREIRO

DREAMCAST (DC)

- 1) Shemue
- 2) Jet Grind Radio
- 3) Phantasy Star On-Line
- 4) Crazy Taxi
- 5) Virtua Striker 2
- 6) Resident Evil Code: Veronica
- 7) Marvel vs Capcom 2
- 8) Skies of Arcadia
- 9) Grandia 2
- 10) Tony Hawk's Pro Skater 2

NINTENDO 64 (N64)

- 1) Banjo Tooie
- 2) Zelda: Majora's Mask
- 3) Donald Duck: Goin' Quackers
- 4) The World Is Not Enough-007
- 5) Tony Hawk's Pro Skater 2
- 6) Spider-Man
- 7) Mario Party 2
- 8) Tom and Jerry
- 9) Pokémon Stadium
- 10) Mario Tennis

PLAYSTATION (PSX)

- 1) Final Fantasy 9
- 2) Spider-Man
- 3) Driver 2
- 4) Tony Hawk's Pro Skater 2
- 5) Final Fantasy 8
- 6) Chocobo Racing
- 7) Batman Beyond
- 8) Fighting Force 2
- 9) Tomb Raider 4
- 10) Spyro - The Dragon

LOCADORAS CONSULTADAS

Belo Horizonte (MG) - Mega Game. Tel.: (0xx31) 3296-7184
 Salvador (BA) - Street Games. Tel.: (0xx71) 314-2535
 São Paulo (SP) - Maxxi Revistaria e Locadora. Tel.: (0xx11) 591-0039
 São Paulo (SP) - Only Games. Tel.: (0xx11) 3862-1125

RANKING GRINGO



- 1) Pokémon Gold (GBC)
- 2) Pokémon Silver (GBC)
- 3) The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64)
- 4) Final Fantasy 9 (PSX)
- 5) WWF No Mercy (N64)

RANKING JAPA



- 1) Pokémon Crystal (GBC)
- 2) Mario Party 3 (N64)
- 3) Yugo Duek Monsters 4 (GBC)
- 4) Mobile Suit Gundam (PS2)
- 5) The Bouncer (PS2)

Fonte: revista Electronic Gaming Monthly (março/2001)

RANKING AÇÃO GAMES

Jogo	Critico	Darius Roos	Felipe Azevedo	Humberto Martinez	Ronaldo Testa	Média
<i>Fear Effect 2: Retro Helix</i> (PSX)		"Que delícia"	"Continua um absurdo"	"Quente demais"	"Muito bom, bom mesmo"	★★★★★
		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	
<i>Guilty Gear X</i> (DC)		"Desenho animado encrenqueiro"	"Belos gráficos e pouco controle"	"Combos animais e lutadores estranhos"	"Sem noção"	★★★★★
		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	
<i>Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child</i> (DC)		"Banguê-banguê louco"	"Quake macabro"	"Destruição total e rock'n'roll"	"Rock antigão"	★★★★★
		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	
<i>Metal Slug X</i> (PSX)		"Diversão rápida e simples"	"De onde vem tanto tiro?"	"Muita ação no melhor estilo arcade"	"Clássico arcade"	★★★★★
		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	
<i>Paper Mario</i> (N64)		"Mario é Mario"	"Simples e muito inteligente"	"Uma das melhores atuações de Mario"	"Achatado, mas muito louco"	★★★★★
		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	

Desafio (edição 160)

Qual o primeiro jogo em que apareceu Rush, o cachorro do Mega Man?

Resposta: *Mega Man 3*

Vencedores:

Eder Diego Dias do Prado, Guarulhos (SP)
 Eloi Canuto dos Santos Neto, Manaus (AM)
 Jadson dos Santos Matos, Rio de Janeiro (RJ)
 Thiago Carvalho Bayerlein, Poá (SP)
 Willian Sabino, Ipatinga (MG)

Pergunta do mês (edição 160)

Se você puder escolher entre um Dreamcast, um GameCube, um PlayStation 2 e um Xbox, qual você escolheria? E por quê?

Respostas:

"Eu escolheria o PlayStation 2, porque ele faz o meu tipo: bom, bonito e muito radical."
 Gustavo Ernesto Weber, Igrejinha (RS)

"Eu ficaria com o GameCube, porque meu motivo de vida se chama Nintendo."
 Marco Aurélio Pereira, São Paulo (SP)

"Para mim o melhor seria um Dreamcast, pois no momento ele tem muito mais jogos."
 Edson Silva de Andrade, São Paulo (SP)

Vencedor Promoção Game da Gata (edição 159)
 Márcio Nascimento Moraes, São Bernardo do Campo (SP)

Vencedor Promoção 1 PS2 (edição 159)
 Pergentino Silveira dos Reis Jr., Guarulhos (SP)



**Uma
revista
inteira
só com
detonados**

**ação
games
SÓ**

Detonados

Nas bancas

Frango

Mariana Ximenes

A revista está cada vez melhor, especialmente o *Game da Gata*. Mas tem um problema: na edição 148, a atriz Mariana Ximenes não apareceu de biquíni. Por quê? Eu quero vê-la na seção e de biquíni.

Leandro O. Hashimoto,
Sorocaba (SP)

Claro que ela apareceu de biquíni! Vai ver que foi apenas na sua revista que isso não aconteceu. Que azar, né? Próximo!

Game da Gata

Os detonados da edição 160 estavam uma m... Ah, e o *Game da Gata* com a prima da Feiticeira, na mesma edição, ficou uma porcária. Por que vocês, frangos da Redação, não tiraram a foto de frente? De lado não dá para ver nada.

Gustavo Weber,
Igrejinha (RS)

É que nas fotos de frente o biquíni dela desamarrou e a gente decidiu ficar com as imagens. Você entende, né? Próximo!

PlayStation

A Sony vai abandonar o PSX assim como a Sega abandonou o Saturn? Haverá lançamento para as três plataformas (PSX, PSO e PS2)?

Luis Vitor Anuich,
Floriano (PI)

Cara, você acha que os japas da Sony são bestas? É claro que eles fizeram um console novo que roda os jogos dos antigos, mas fizeram jogos novos que não rodam nos consoles antigos. Em outras palavras, você vai ter de comprar o PS2 se quiser detonar os lançamentos. Portanto, mãos ao alto..., digo, junte sua grana. Próximo!

Pegadinha

O que é, o que é? Fica no galinheiro e bota ovos? Resposta: o Frango da *Ação Games*, que parece galo, mas é galinha.

José Carlos R. Oliveira,
Boquim (SE)

Então responda esta: "O que é, o que é? Vive lá em Boquim, fazendo muita besteira/Trata-se de um bicho esquisito, chamado Zé Carlos Oliveira". Próximo!

Minas Gerais

E aí, panacas. Como está este galinheiro chamado *Ação Games*?

Até que enfim algum brasileiro fez algo que presta – me refiro ao jogo *Outlive – A Era da Sobrevivência*, desenvolvido pelo pessoal da Continuum. (mais 20 linhas de blabláblá) Os erros gramaticais e de acentuação foram de propósito.

Francis Silva Couto,
Divinópolis (MG)

Também estamos fazendo algo que presta: nunca mais abriremos suas cartas na Redação. Próximo!

Minha carta é não amigável, seu frangote. Fiquei sabendo que você é chegado numa minhoca (se é que você me entende). É bom você ter mais respeito com aqueles que te sustentam; portanto, abaixe essa crista.

Eduardo Barbosa Soares,
Belo Horizonte (MG)

Dudu Barbosa, me responda uma coisa: você está com ciúme? (se é que você me entende) Próximo!

Frango, você parece um Pikachu babaca, desprezível e abominável. Chega de bronca e vamos aos pedidos. Quero um pôster de *Dino Crisis 2* (PSX) e a Tiazinha ou a Érica no *Game da Gata*. A revista está D+, muito louca.

Felipe Victor Procópio,
Três Corações (MG)

Até iria atender os pedidos, mas como seus dois colegas de estado (acima) foram muito mal-educados, você também dançou. Próximo!

Chocado

Frango, estava saindo com a sua irmã e na hora H ela botou um ovo!

Antonio Viciado A. T.,
São Paulo (SP)

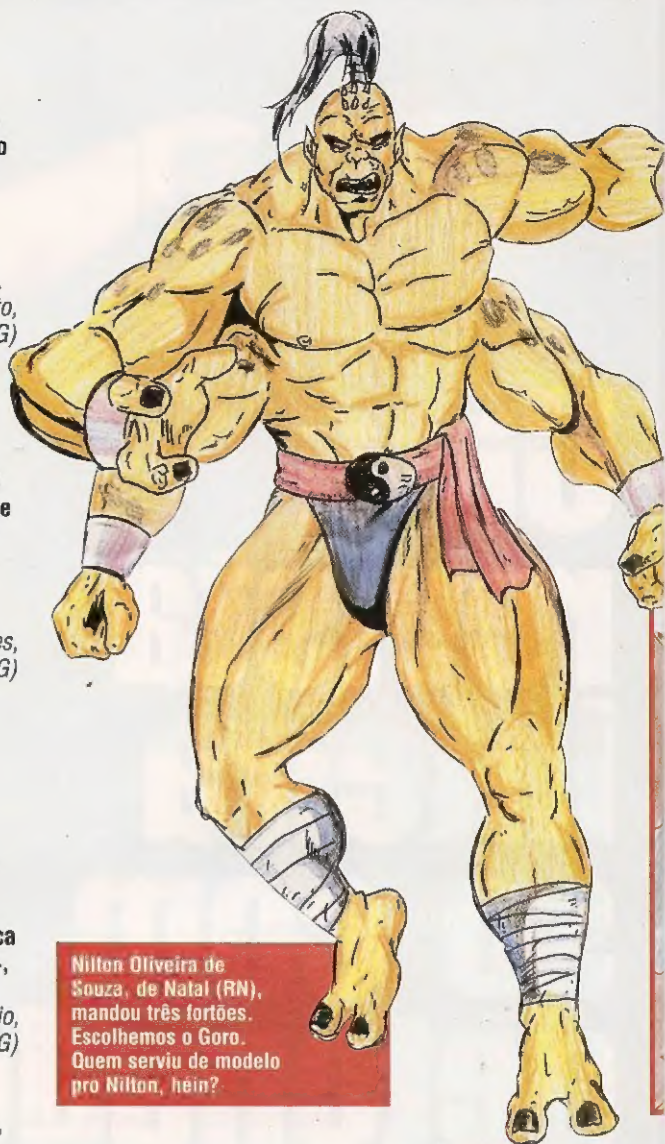
Não era um ovo, era um Kinder Ovo. E sabe quem estava dentro? Ela mesmo. Próximo!

Doença do Frango Louco

Na edição 160 você respondeu que não era um animal, mas sim ave. Você está errado. "Ave: animal de pele revestida de penas, membros anteriores transformados em asas." (Dicionário Aurélio)

Marcelo Melo,
via e-mail

Ok, você está certo. Eu, as pombas e os gaviões somos animais. Para que chamar de ave, somos animais, né? Agora eu sei por que os humanos têm praticamente o mesmo número de genes dos vermes. Próximo!



Nilton Oliveira de Souza, de Natal (RN), mandou três tortões. Escolhemos o Goro. Quem serviu de modelo pro Nilton, hein?



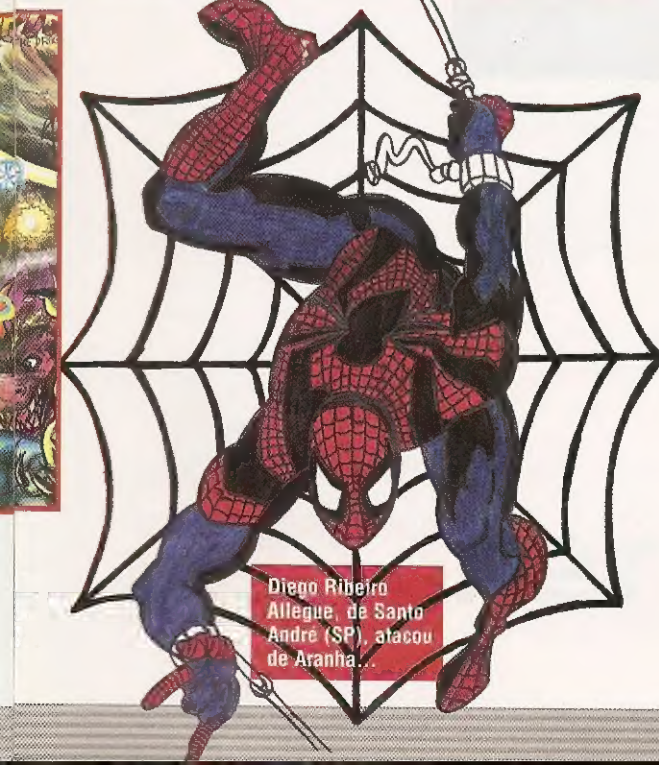
Jessé Brito Nascimento, de Itaquaquecetuba (SP), abusou das cores e garantiu espaço em nossa galeria



Valter de Oliveira Jr.
de Florianópolis
(SC), resolveu tirar
uma onda do Frango
(ao lado). Beleza,
Valter (você não
perde por esperar)



Allan Rocha de Moraes, de Alvorada (RS), caprichou. Valeu, Allan!



Diego Ribeiro
Allegue, de Santo
André (SP), atacou
de Aranha...

Game Shark

Escrevo para pedir códigos de *Winning Eleven 2000* (seleções).

Álvaro Fernando Nobre de Souza Jr.
Maragogipe (AL)

Treine mais e trapaceie menos.
Não vamos dar os códigos desse
jogo. Próximo!

Calendário

Por que vocês colocaram o
calendário 2001 na *Ação Games*
Preview e não na
Ação Games normal?

Fabiano Braz de Andrade,
São Luís (MA)

Porque sim. Próximo!

Dicas para GBC

Caros amigos. As respostas do
Frango são ótimas, os detonados,
bem explicados, a única
reclamação é: faltam mais dicas
para Game Boy Color.

Washington Pinto Rêgo Filho,
Boa Vista (RR)

sem nome é um contra-senso. (Ah, e
não vamos dar dicas, você puxou o
saco da gente) Próximo!

Choradeira

Tá certo que a snif... vai abandonar
o buáááá. Mas não é possível que
vocês abram mão da snif... e vão
fazer com que o buááá suma da
Grrrr. Não deletem a snif, porque,
caso contrário, a Redação vai de
lágrimas abaixo.

Antonio Afonso,
via e-mail

Traduzimos o que você quis dizer,
mas o anjo Rafael da novela
das 7 jura que não vai beijar
você na boca de jeito
nenhum. Que pena
(snif, buáááá).
Próximo!

Primeirão

Manés, coloquei a
notícia do fim do
Dreamcast bem antes
de vocês, no meu
site (www...).

Michel Brienza,
via e-mail

Então tá, mas não acredito.
Próximo!

Site

Ficou muito fera aquele vídeo de
Silent Hill 2 (PS2) no site
(www.agames.com.br) de vocês.

Fernando DJ, via e-mail
Viu, Michel? Próximo!

Camiseta

Nós estamos querendo te
desossar, Frango. Me mande uma
camiseta da *Ação Games*.

Ryo,
via e-mail

Então segure aí, ela tá indo
por e-mail. Próximo!

Alone in the Dark

Estou louco para que o jogo
Alone in the Dark seja lançado.
Quando isso vai acontecer?

Hudson,
via e-mail

Agora que você disse isso, a
DarkWorks e a Infogrames
resolveram lançar o jogo em março.
Está bom pra você?

EGM Brasil

Parabéns pela parceria com a EGM,
que sempre traz algo interessante.
O PS2 vai ser lançado no Brasil?
Caso não, existe alguma previsão
de lançamento de algum chip que
possa fazê-lo rodar DVDs daqui?

Leandro, Brasília,
via e-mail

O PS2 deve chegar ao Brasil,
mas antes deve vir o PSO.
Quanto aos DVDs, não existe
esse chip nem previsão de que
venha a ser vendido. Já tá
pensando maldade, né?
Próximo!

PAZ, meu nome é Frango,

de dia, mas à noite
meu nome é Frangotinha.
Minha história é muito
comum, sou um frango frouxo
e incompetente procurando um
emprego. Gatos, mandem
cartas para a *Ação Games*,
com fotos, de preferência nus.
Meu lema na *Ação Games* é
"Vamos soltar a franga". Eu
gosto de responder as cartas
desse modo estranho, pois
"cachorro que late não morde".
Tchau, gatos.
Que tal um programinha
a dois...

Pedro H. Parreiras de O.
Silva, Divinópolis (MG)



ABR 2001

9 games

TCI Notícias

TCInet > TCI Games

TCI Download

TCI Hard & Soft

Configure seu PC

Tudo sobre jogos,
menos bingo, dadinho e dominó.

Tudo sobre jogos para computador
e videogames. Novidades sobre
os games mais recentes. E ainda
um "preview" do que vem por aí.

TCinet

O site que te dá um upgrade.
www.tcinet.com.br



Luciana Gomes

Muitas dúvidas para um homem só

Caros colegas, em *Dino Crisis* (DC, PSX) já fiz dois finais. Em um, Regina e Rick fogem de barco e, no outro, Regina, Gail e Rick fogem de helicóptero. Como faço o terceiro final? Ah, também gostaria de saber se existe uma forma de utilizar a camuflagem de Otacon, em *Metal Gear Solid* (PC, PSX) ou abrir algum outro personagem.

Vitor Corrêa Fogassa, via e-mail

Vitor, o outro final ao qual você se refere é o seguinte: na hora de escolher o seu destino final, opte pela segunda opção. Dê uma pancada em Gail para impedi-lo de seguir Kirk. Vá para o ancoradouro, pegue um recipiente com Rick, volte ao deck e use o recipiente junto aos barris. Volte ao ancoradouro e entregue o combustível a Rick. No deck, enfrente o tiranossauro. Fique correndo e sempre que aparecer a palavra fire, atire (botão R1). Neste final você salva Rick e Gail, mas não fica sabendo se Kirk morreu ou não. Em *Metal Gear Solid* (PC, PSX) para conseguir a roupa de camuflagem, você deverá fazer o final em que Snake salva Otacon.

"Mexeu comigo leva chumbo, nenê"

Mega Man X5

Olá, pessoal. Peguei todas as armaduras do jogo, só ficou faltando a armadura Black do Zero. Onde eu a consigo?

Felipe Pasquotto de Andrade, via e-mail

Felipe, Zero possui apenas duas armaduras, a Red e a Black, que equivalem à Ultimate do Mega Man. No mesmo local em que você adquiriu a armadura Ultimate, você encontrará a Black.

DVD do PS2 no Brasil

Quero saber se o PS2 americano roda DVD de qualquer região.

João Paulo, via e-mail

João, o DVD no PS2 funciona da seguinte forma: se você adquiriu um PS2 americano (zona 1), ele rodará somente DVD americano. Se você tem um PS2 japonês, ele só rodará DVD japonês, o mesmo ocorre com PS2 europeu. No Brasil o DVD é zona 4, a mesma que na Oceania, portanto os DVDs de lá rodam normalmente aqui no Brasil, já os americanos, não.

Hora no VMU

Gostaria de saber como se ajusta a hora no VMU do Dreamcast?

João Ricardo Mrgato dos Santos, via e-mail

João, você deve ligar o DC com o VMU já conectado. Em settings, vá na opção date time. Lá é só colocar o cursor para cima e para baixo para definir o dia e a hora. Depois clique em Select e tudo está resolvido.

Pokémon Gold & Silver

E aí, pessoal, beleza? Tenho duas dúvidas em *Pokémon Gold & Silver* (GBC): onde consigo o ticket de acesso ao SS Aqua e a habilidade HM waterfall?

Gustavo Henrique de Paula Baldine, Uberaba (MG)

Oi, Gustavo, para conseguir o ticket de acesso ao SS Aqua é necessário que você termine o jogo e vá à casa do professor Elm. Lá, converse com ele e espere ele lhe entregar o ticket. Para conseguir a habilidade HM waterfall, vá até Mahogany, use a rota 44 para chegar na caverna de gelo. Depois de atravessar o labirinto você encontrará a habilidade.

Pessoal, estou na cidade onde tem um Snorlax dormindo. Como faço para acordá-lo?

Paulo, via e-mail

Paulo, para acordar o Snorlax, será necessário ajustar o seu rádio na estação Poké Flute. Depois de acordar o dorminhoco, capture-o.

Resident Evil 3

Estou jogando *Resident Evil 3: Nemesis* (Bio Hazard 3: The Last Escape, PSX) e na parte em que Jill está na catedral é necessário montar uma música. Gostaria de saber qual a sequência correta.

Marcos Ishioka, via e-mail

Marcos, aqui vai a sequência certa para montar a música.

Trecho A: 2ª opção	Trecho D: 1ª opção
Trecho B: 2ª opção	Trecho E: 1ª opção
Trecho C: 1ª opção	Trecho F: 1ª opção

"Tô com uma coceira danada nas costas"



Silent Hill

Oi, estou jogando *Silent Hill* (PSX) e tenho as seguintes dúvidas: qual o código do cadeado do hotel e do painel eletrônico que fica em uma casa?

Maurício José Berto da Silva, São Paulo (SP)

Maurício, para abrir o cadeado, você usa o código 0-4-7-3 e, para abrir o painel eletrônico, 0-8-8-6.

Galera, tô com dificuldade na parte do piano. Será que vocês podiam me passar a sequência correta?

Jean Michel, via e-mail

Jean, sua dificuldade acabou. Segue abaixo a sequência correta do piano.



gatas

Fotos: Carol Da Valle (modelo); Gnativo Mirois (cachaço); Produção: Érica ■son; Produção de moda: Donalé Ferraz; Cabelo e maquiagem: Roberto Mafios/C. Kamuro; Fantasia: Coleira de Flores; Beth Salles; Sandálias: Straliera

Um
beijo
Janaina
Barbosa

Coelha da Páscoa

Janaina Barbosa, 23 anos

Esperando um ovo? Deixe de ser bocó e prefira a fonte de toda a delícia da Páscoa! Nossa coelha Janaina é apresentadora do programa *TV Fama* (Rede TV) e estudante de Comunicação ("Rola um bate-papo lá em casa?"). A beidade adora brigadeiro e viagens, mas não gosta de acordar cedo e odeia jiló. Raridade, além de loura de verdade, joga *Pokémon* no Game Boy! De frente para ela você logo notará seu belo e grande... sorriso, mas de perfil (ôps) nota-se que o pompom dela é 100%. (DR)

Clássico retorna

A sequência de *Virtua Fighter*, o primeiro jogo de luta poligonal da história, está a caminho. A Sega revelou as primeiras imagens do game, desenvolvido pela equipe da AM2, cujo diretor, Yu Suzuki, criou títulos clássicos como *After Burner*, *Hang On* e *Out Run*. Sobre o quarto episódio de VF, deverá utilizar a tecnologia da placa Naomi 2 – o que garante detalhes visuais melhores que os vistos em *Dead or Alive 2* e *Soul Calibur*. Os primeiros vídeos de VF4 foram apresentados em fevereiro no Japão. (RT)



Por enquanto não foram revelados todos os personagens que entrarão na briga

Xbox encrencado

A Microsoft enfrenta problemas com o nome do seu futuro videogame de 128 bits – aguardado para o final de 2001. O fato é que uma pequena empresa de softwares, a Xbox Technologies, registrou este nome em março de 1999. Bobeou, dançou: a corporação chegou tarde e fez o registro do Xbox somente em agosto do mesmo ano. Por esta, Bill Gates não esperava. Se quiser continuar com o nome (e eles querem!), vão ter de brigar na justiça ou entrar em acordo para a compra da marca Xbox Technologies. (RT)



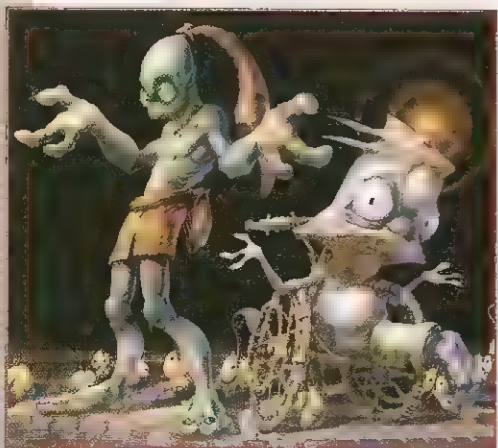
Com certeza, a Microsoft fará de tudo para manter o nome da plataforma Xbox

Crazy Taxi 2

Os usuários de Dreamcast podem abrir o sorriso. Está chegando a continuação de *Crazy Taxi*, um dos maiores sucessos dos 128 bits. A essência continua a mesma: você é um taxista que apanha passageiros pela cidade e acelera feito louco para chegar o quanto antes ao destino. Porém agora há novos motoristas (Cinnamon, Hot-D, Iceman e Slash) e o palco é Nova York. A Sega já garantiu o som da banda Offspring e os pilotos poderão levar desde pessoas sozinhas até grupos de amigos baderneiros. (LG)



Aumente o volume de seu rádio e pise fundo, fundo mesmo, no pedal acelerador



• Fantasiando no cinema

Final Fantasy – O Filme dá prejuízo antes de chegar aos cinemas. A distribuidora Sony investiu 70 milhões de dólares a mais do que estava previsto na produção do longa-metragem. Com isso os outros projetos de filmes *Final Fantasy* foram paralisados e só continuaram no caso de o original dar lucros. (LG)

• Os piratas na mira

Doze empresas americanas, entre elas as famosas Activision, Capcom, Electronic Arts, LucasArts e Microsoft, abriram processo contra webmasters com a alegação de que eles estariam distribuindo jogos pirateados pela internet. As indenizações prevêem multas de 150 dólares para cada direito violado. (RT)

• Sega e Namco juntas

As fabricantes Sega e Namco juntaram-se para desenvolver uma nova tecnologia baseada na comunicação por fibra ótica. Os avanços permitirão que futuros fliperamas provenientes da parceria permitam a realização de partidas on-line contra usuários do mundo inteiro que tenham videogames ou computadores. (LG)

• Tony Hawk no PS2

A terceira fase da série *Tony Hawk* chegará antes aos 128 bits da fabricante Sony – não para Xbox, como muitos cogitavam. Para o aparelho da Microsoft primeiro será lançada uma versão remodelada de *Tony Hawk's Pro Skater 2*, com as pistas do jogo original e outras novidades como partidas on-line. (LG)

Shinichiro Nakaba, de Tóquio

Dreamcast vira relíquia



Após confirmar o fim da produção do Dreamcast, no começo do ano, a Sega tenta agora no desespero limpar todo o seu estoque, de aproximadamente 2 milhões de unidades, que resta pelo mundo. Em março, o produto no Japão passou a ser vendido por 100 dólares, metade do que era cobrado. O preço é tentador, uma vez que o console, por tudo que faz, vale pelo menos o triplo do que está sendo cobrado. Para justificar a compra do praticamente extinto Dreamcast, a Sega garante que serão lançados mais 80 títulos até o fim deste ano. A saída da empresa do setor de hard, após mais de duas décadas, continua doendo no coração dos fãs que ainda insistem em adquirir os games do console como um último ato de socorro à Sega, para que mantenha o Dreamcast vivo no mercado. No mínimo, esses DC vão virar relíquias.

Xbox manda recado

Notícia divulgada pelo *The New York Times* deixou os produtores de consoles japoneses de orelha em pé. Segundo o jornal americano, o Xbox da Microsoft será lançado simultaneamente nos Estados Unidos e no Japão, no fim do ano, por cerca de 400 dólares, mesmo valor que a Sony cobra pelo PS2 no Japão. A Microsoft, que não desmente a notícia, acredita que conseguirá vender 1 milhão de videogames no primeiro ano.

FF no Havaí

A Square vem soltando detalhes da nova versão do *Final Fantasy*. Os gráficos são de fazer o queixo cair. O produtor Hironobu Sakaguchi, 38 anos, comanda uma equipe no Havaí, que custa a bagatela de 1 milhão de

dólares por mês para ser mantida. Detalhes da vida particular de Hironobu, como a morte da mulher num acidente de carro, fazem parte de forma sutil do *FF10*. Dizem que muitos compraram o PS2 somente para jogá-lo.

Orient Express

A Electronic Arts, que produz o *F1 Championship* para o PS2, promete apresentar o melhor game de corrida da Fórmula 1 de todos os tempos. O novo game, com lançamento previsto para março, vem com excelentes gráficos, com imagens do trabalho de garagem dos mecânicos. A EA contratou ex-engenheiros e mecânicos da Arrows para assessorar nos detalhes. O preço do game é salgado: 70 dólares.

A AOU 2001 Amusement Expo, a maior feira de arcades do Japão, causou o maior alvoroço no fim de fevereiro. Pelo que o evento apresentou, muitos games em que o movimento do jogador fica restrito ao polegar estão com os dias contados. Os

fabricantes de arcades estão buscando alternativas para fazer com que os maníacos se mexam (corram, dancem, lutem) o máximo possível na frente dos aparelhos.

A Sony abriu um espaço em seu prédio, no elegante bairro de Ginza, em Tóquio, para comemorar o primeiro aniversário do PS2. No evento, *Happy Birthday PlayStation 2*, os maníacos podem experimentar todos os games lançados para o console e até mesmo os mais esperados títulos. A empresa está até distribuindo de graça 100 mil



PS2, recordes de venda

O PlayStation 2, em seu curto período de existência, mostra-se arrasador. Os números divulgados pela Sony informam que 8,2 milhões de consoles PS2 haviam sido vendidos em todo o mundo até dezembro passado – mais de 10% de todas as vendas do PSX em cinco anos de existência. Já a quantidade de softwares comercializados atingiu o patamar do bilhão de dólares. Isto sem contar com as cifras do PlayStation original. É console e game que não acaba mais.

Trilha sonora de FF

A Square Sounds, que cuida das músicas dos games da Square, está realizando uma votação entre os maníacos através da internet para escolher a melhor música-tema do *Final Fantasy*. A empresa está também aceitando sugestões para a trilha sonora do próximo *FF*, que poderá rodar no GameCube, da Nintendo. A votação, em japonês, que acontece no endereço eletrônico www.playonline.com, vai até 30 de abril.

Trem é sucesso

Uma excentricidade deu origem a um dos jogos mais vendidos no momento no Japão. O *Densha de Go* (Vamos de Trem), game em que o jogador é obrigado a dirigir um trem por toda a capital japonesa, foi produzido por Akira Saito, 36 anos. Justo ele, que passou 10 anos sem apresentar um trabalho decente para a Taito, transformou o seu hobby, fotografar trens durante o fim de semana, num grande hit que já rendeu 150 milhões de dólares.

games demonstrativos do *Extermination*. O evento fica aberto até o fim de março.

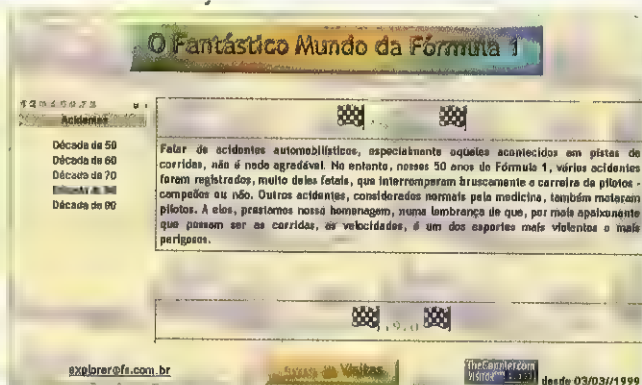
Ao se livrar do peso que representava o Dreamcast, a Sega começa a ser assediada por inúmeras empresas do setor para a troca de tecnologia no desenvolvimento de games. Somente em fevereiro anunciou associações com a NTT DoCoMo, a maior companhia de celulares do mundo, e com as produtoras Namco e Konami. Com a NTT desenvolve um sistema para fazer download em game center e transportar para o console pelo celular.

O Brasil terá este ano cinco pilotos na temporada: Rubens Barrichello (Ferrari), Enrique Bernoldi (Arrows), Luciano Burti (Jaguar), Tarso Marques (Minardi) e Ricardo Zonta (como terceiro piloto da Jordan). Barrichello conta sua história em www.barrichello.com.br. Um dos destaques é o link autódromos, em que você escolhe um circuito e conhece detalhes de diferentes pontos, como média de velocidade nas curvas. Os endereços dos outros quatro são www.enriquebernoldi.com.br, www.lucianoburti.com.br, www.tarsomarques.com.br e www.ricardozonta.com.br.



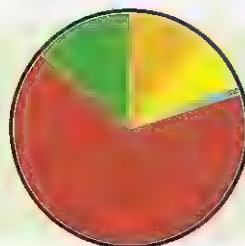
Ela já tem 50 anos e está com tudo em cima. No Brasil, a Fórmula 1 chegou um pouco mais tarde, na década de 70, com Emerson Fittipaldi arrasando nas pistas. Depois dele vieram José Carlos Pace, Piquet, Senna, Pupo Moreno e muitos outros. A história da F-1 está relatada em orbita.starmedialab.com/~gp_f1, com muita informação, como os recordes, lista de acidentes e significado das bandeiras usadas nas provas (português).






Em dez anos de dedicação à Fórmula 1, ele foi campeão mundial em 1988, 1990 e 1991. Querido no mundo inteiro, nosso campeão não poderia ficar de fora. Pra matar a saudade, você pode visitá-lo e filiar-se ao fã-club em www.ayrton-senna.com. Pro seu irmão mais novo, tem link para o site do Senninha, com brincadeiras, jogos e histórias em quadrinhos.



Melhor piloto desde a morte de Ayrton Senna, o alemão é tricampeão mundial de F-1 (1994 e 1995, com a Benetton, e 2000, com a Ferrari). Aos 32 anos, o bicho parece não ter concorrentes. Azar o nosso, que deve assistir a mais um mundial torcendo contra o cara... O site oficial está em alemão (vixi), www.michael-schumacher.de, mas tem um bem legal em inglês: www.schumacher-fanclub.com.

Em nossa enquete sobre qual videogame deve dominar a batalha dos 128 bits, no site da **Ação Games**, deu PlayStation 2 disparado. Veja os resultados ao lado. Visite o site e faça downloads dos vídeos mais espertos do mundo dos games, além de acompanhar as novidades sobre todos os consoles.



	Dreamcast (1.186) 9%
	GameCube (1.410) 10%
	Indrema (200) 1%
	PlayStation 2 (9.154) 66%
	Xbox (1.979) 14%

Tarados por Quake 3

Massacre: nosso repórter teve de encarar um duelo com os três campeões brasileiros de *Quake 3* que testaram o jogo no Dreamcast

Silvia Gomez

Os caras são os campeões brasileiros de... adivinhe você? *Quake 3 Arena*, um game exclusivo para PC e jogado na internet. É isso mesmo, os caras respiram e amam e curtem demais este jogo de matança da mesma empresa responsável pelo *Doom*, a id Software. Pois então, convidamos este seleto trio para um teste: jogar *Quake 3* no Dreamcast e encarar um joystick em vez de teclado e mouse. A experiência só não foi boa para o rapaz mais folgado da Redação, Felipe ou, como é mais conhecido, nosso Mega Man. Isso porque Thiago, Renato e Herman não perdoam

mesmo e defonam qualquer um que passe pela frente. Não é preciso dizer que Felipe saiu arrasado, babando e massacrado da experiência.

Bom, a idéia do jogo é muito simples: o que você tem de fazer basicamente é destruir, metralhar, explodir, eletrocutar ou esquarterar os adversários conectados ao jogo na internet. Ótimo para pessoas de apetite sanguinário e ruim para aqueles de estômago fraco – e de bom gosto. *Quake 3 Arena*, feito para PC, é a versão que permite até 32 jogadores lutando uns contra os outros simultaneamente on-line e em banda larga (o número de jogadores depende da configuração do PC). Convenhamos, isso não é jogo,

é rebelião. Já o *Quake* do Dreamcast permite, no máximo, quatro jogadores juntos numa conexão mais lenta, por meio do modem. Em contrapartida, resolução, visual e som são mais definidos e melhores.

Mesmo com diferenças consideráveis da versão PC para a DC, os caras até que se saíram bem nesta praia onde não estão habituados: são jogadores de computador e não gamemaniacos. Os três foram unânimes (nuevas!): continuarão mandando bala no PC. Para eles, a jogabilidade com joystick é menor – questão que treino resolve. Vale lembrar, ainda, que eles elogiaram os gráficos, até mais bonitos, do *Quake* para DC.



Nome e idade: Thiago Tadeu Tsai, 17 anos.
Classificação: primeiro lugar no campeonato brasileiro Raw Skills, realizado ano passado em São Paulo.
Clã: Syndicate.

Site preferido de Quake:

www.hardmob.com.br

Além de jogar Quake 3, o que você faz nas horas vagas? Estudo para o vestibular de Engenharia da Computação.

Já teve náuseas ao jogar Quake? Nunca.
Dica estratégica para ser um campeão de Quake 3: treinar.

Qual o maior tempo que já permaneceu jogando Quake 3? Seis horas direto numa madrugada.

Game favorito: Quake 3.

Ídolo: Fatality (Um americano que chega a treinar quatorze horas por dia e ganha a maioria dos campeonatos mundiais. É bom lembrar que o cara tem até patrocinador e chegou a faturar, em um só campeonato no ano passado, 40 mil dólares).

Avaliação do Quake 3 no Dreamcast: o mapa é mais apertado, o que é melhor. Já jogar com joystick é muito pior. O mouse, aliado ao teclado, dá mais liberdade e a sensibilidade no PC é bem maior. Com o joystick, a precisão de mira é pior. No entanto, o visual no Dreamcast é mais detalhado e bonitinho.

Nome e idade: Renato César Ferreira, 18 anos.

Classificação: segundo lugar no campeonato brasileiro Raw Skills.

Clã: Syndicate.

Site preferido de Quake:

www.hardmob.com.br e

www.brespectator.com.br

Além de jogar Quake 3, o que você faz nas horas vagas? Estudo para o vestibular de Medicina e namoro.

Já teve náuseas ao jogar Quake? No início, ficava tonto e chegava a passar mal. Agora isso acontece quando fico muito tempo sem jogar.

Dica estratégica para ser um campeão de Quake 3: treinar muito e manter a calma e o sangue-frio.

Qual o maior tempo que já permaneceu jogando Quake 3? Sete horas direto numa madrugada.

Game favorito: Quake 3.

Ídolo: Fatality (Ele de novo!).

Avaliação do Quake 3 no Dreamcast: jogar com joystick é muito pior: "Não dá"! Os gráficos das partes de menu são perfeitos e melhores que no PC.

Nome e idade: Herman Fuchs, 23 anos.

Classificação: terceiro lugar no campeonato FragLimit, realizado ano passado em Campinas.

Clã: O Clan.

Site preferido de Quake:

www.hardmob.com.br

Além de jogar Quake 3, o que você faz nas horas vagas? Sou webdesigner.

Já teve náuseas ao jogar Quake?

No início, chegava a passar mal mesmo.

Dica estratégica para ser um campeão de Quake 3: treinar.

Qual o maior tempo que já permaneceu jogando Quake 3? 24 horas (e o xixi?).

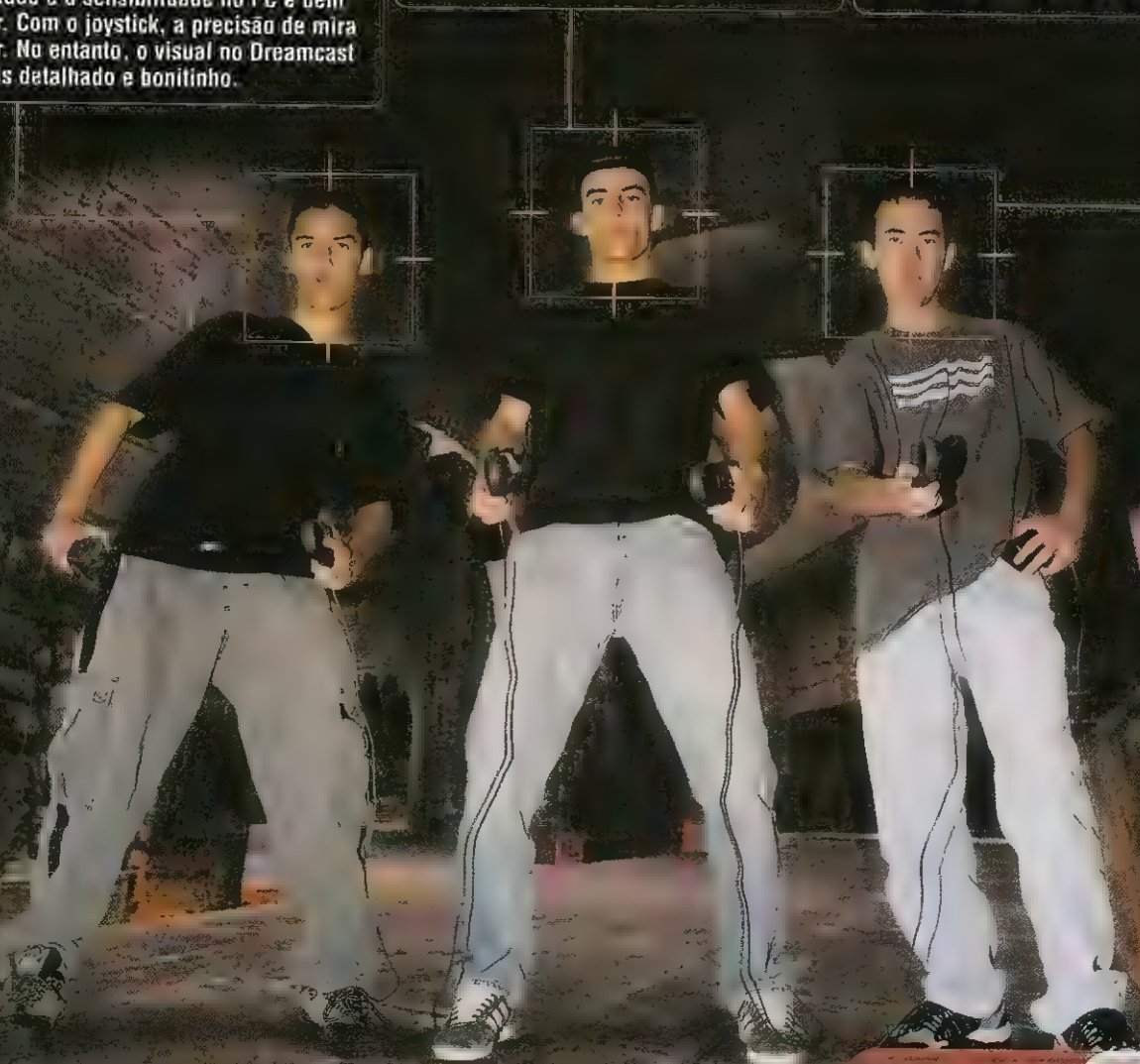
Game favorito: Quake 3

(Será que eles combinaram?).

Ídolo: não tenho.

Avaliação do Quake 3 no Dreamcast:

jogar com joystick é péssimo: não dá para atirar no pé do adversário, o que é uma estratégia essencial para ganhar. No Dreamcast, há menos frames por segundo e a aceleração dos jogadores é menor na hora de tomar impulso. Em compensação, o jogo é mais lapidado e a conexão não cai, como acontece sempre no PC.



Humberto Martinez

4x4 Evolution (PS2)

Corrida, Terminal Reality Incorporation

Lançamento: 1º semestre de 2001

Pilote máquinas do estilo off road e esqueça de vez os carros de passeio. Não há limites para a adrenalina no volante dos 4x4, podendo desde atolar caminhonetes cobijadas da GMC na lama até escalar morros congelados com os melhores modelos da Chevy – são 70 carangos de oito fabricantes consagradas. Além da satisfação de atravessar por quinze pistas, você ainda receberá uma grana preta no final dos torneios, conseguindo investir em equipamentos envenenados para melhorar a performance dos veículos.



Armored Core 2: Another Age (PS2)

Ação, From Software Incorporation

Lançamento: sem previsão

A batalha espacial não perece e, novamente, suas habilidades são requisitadas para tomar o controle de imensos robôs em campo de guerra. Os combates incluem 100 missões inéditas a serem cumpridas e, para agüentar tanto tranco, os cibermilitares terão centenas de peças inéditas para equipar – o que possibilita uma infinidade de configurações. E quem se acostumou aos robôs da versão original pode baixar os modelos atualizados deles via internet... ou, melhor ainda, confrontar adversários on-line.



Dark Angel (PS2)

Ação, Metro 3D Incorporation

Lançamento: 2º semestre de 2001

Enfrente legiões de cadáveres e colete dezenas de equipamentos nesta trama. Num vilarejo amaldiçoado (seus habitantes transformaram-se em zumbis), a gatinha Ana foi a única poupada. Agora, para desvendar o mal por trás de tamanha destruição, a garota trilhará por treze ambientes medievais, munindo-se com machados e espadas para superar os obstáculos ao longo da caminhada. Durante sua jornada escolhe-se entre resgatar ou não as pessoas que se encontram em perigo – o que pode alterar fatos futuros.



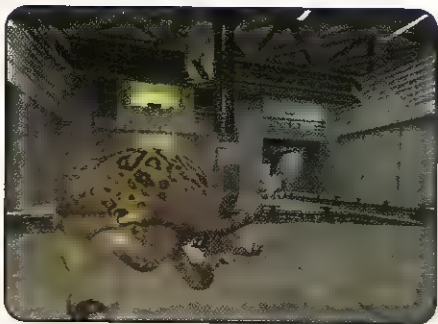
Gauntlet: Dark Legacy (PS2)

Ação, Midway Games Incorporation

Lançamento: maio de 2001

Em homenagem aos velhos tempos, a Midway trará de volta o divertido desafio de *Gauntlet* – sucesso nos velhos fliperamas. Além de escolher entre os heróis duende, guerreiro e outros clássicos, estarão disponíveis personagens inéditos – totalizando 24 combatentes. São 60 fases divididas em onze mundos para aventurar-se e combater mais de 100 inimigos ferozes. Além dos ambientes tridimensionais e maior variedade de poderes, o jogo traz ainda como novidade um sistema de combos que devastará seus oponentes.

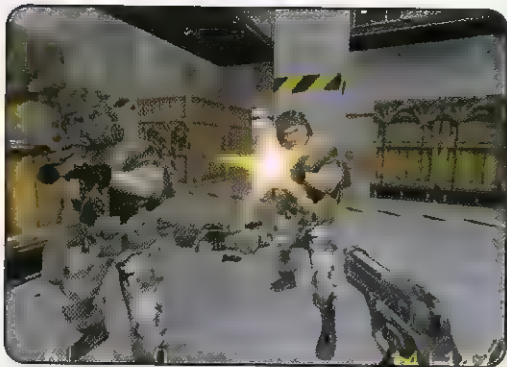




Half Life (PS2)

Ação, Gearbox Software
Lançamento: 2º semestre de 2001

Consagrado como um dos melhores jogos do estilo, *HL* promete repetir o sucesso nos 128 bits da Sony. E o maior trunfo da versão será a inclusão de efeitos visuais como fogo, neblina e reflexo – conferidos em tempo real por ambientes complexos e repletos de texturas realistas. Seu objetivo primário ainda é vencer terroristas dotados de altíssima inteligência artificial, mas agora isso poderá ser feito em dupla no modo cooperativo. Porém nem tudo é agradável e não existirá opção para partidas on-line.



Monster Rancher 3 (PS2)

Estratégia, Tecmo Incorporation
Lançamento: junho de 2001



Torne-se um treinador profissional no controle deste simpático batalhão de criaturas virtuais. São centenas de criaturas diferentes e o jogador escolhe como educar e desenvolver as habilidades físicas, bem como inteligência e força. Para adquirir monstros extras como Mogi (um cãozinho DJ) ou Sairoller (um velocista), você deve inserir diferentes CDs e DVDs durante a partida, cada qual conferindo um bicho diferente. O visual do game está mais parecido com o anime, ganhando mais cores e detalhes.

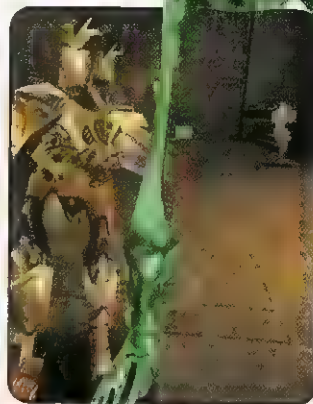
Le Mans 24 Hours (PS2)

Corrida, Infogrames Entertainment
Lançamento: 2º semestre de 2001

Com gráficos turbinados, a competição francesa ganhará ainda mais potência no PS2. Disputando não apenas nas estradas de Le Mans (França), você também acelerará por doze pistas em belos cenários como o arborizado traçado de Atlanta (EUA) – são todos circuitos reais. Na garagem há cerca de 70 carros, entre equipes como Corvette Racing e Viper Team Oreca. Uma das novidades fica nas animações do pit stop, que são ricamente detalhadas. Claro, a clássica prova com 24 horas de duração está garantida. Uau!



"Tô com tanto medo que arrepio até os ossos"



Quake 3: Revolution (PS2)

Ação, Bullfrog Productions Limited
Lançamento: 2º semestre de 2001

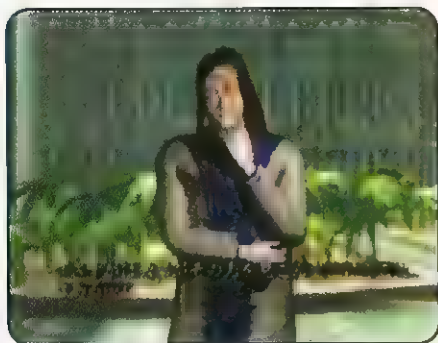
Batalhas para lá de sanguinárias e violência explícita o surpreenderão neste *Quake*. Seguindo a tradição, aqui rolam combates frenéticos contra dezenas de adversários simultaneamente, porém agora em novas e amplas arenas. Aproveitando todos os recursos do console, o game ganhará efeitos para incrementar a iluminação dos cenários e traços dos personagens, tornando mais fluentes a movimentação e até os desmembramentos consequentes dos tiros. Agora, sobre as batalhas on-line, tudo está em segredo.



deSpiria (DC)

RPG, Atlus Corporation
Lançamento: 2º semestre

Ano de 2070, cidade Osaka, Japão (22 anos após a Terceira Guerra Mundial). A organização conhecida como Igreja provoca um acidente de trem para destruir a gangue rival. No desastre estava a personagem central, Alluah Valentine, assassina criada e treinada pela Igreja. Agora, dotada de poderes paranormais, Alluah investigará os estranhos fatos (inclusive o acidente), penetrando nas mentes de pessoas (deixando-as loucas, se necessário) ou mesmo usando a força da mente para invocar bestas do além.



Power Jet Racing 2001 (DC)

Corrida, CSK Research Institute
Lançamento: 2º trimestre

Nesta corrida sobre as águas, seis competidores estrangeiros disputam o 1º lugar em seus jet skis turbinados. Cada atleta tem estilo próprio e as diferenças são reveladas principalmente nos lances radicais (leia-se manobras). Após escolher seu competidor favorito, mãos à obra. O controle digital facilita as manobras mais iradas como curvas e mergulhos. Já controlando o jet, a melhor pedida é usar o analógico. Os destaques ficam nas manobras realizadas com as máquinas e no realismo das ondas.



Conflict Zone (DC)

Estratégia, Red Storm Entertainment
Lançamento: 2º semestre

Nosso planeta está dividido em cinco facções políticas e outra Grande Guerra é iminente neste futuro fictício. Optando entre comandar os exércitos conquistadores ou tropas pacificadoras, você terá à sua disposição helicópteros, tanques e infantarias em 3D travando seus combates. Além das tradicionais táticas militares, você ainda poderá contar com cameramen para filmar as atrocidades causadas pelos seus inimigos e jogá-los contra a mídia mundial, ganhando assim recursos e apoio de outros países.

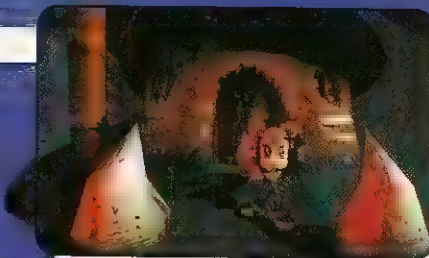


Iron Aces (DC)

Simulação, Xicat Interactive Incorporation
Lançamento: 2º semestre

A noite caiu, as águas estão brandas e você rejuvenesce décadas até perceber que está num simulador de voo (bem agitado) travando batalhas em plena Segunda Guerra Mundial (1939-45). Cortando as nuvens da Europa, sua tarefa é pilotar mais de 20 aeronaves históricas – inclusive os modelos Japanese Zero e P-51 Mustang –, cumprindo missões por dezessete estágios diferentes. E durante as investidas, manobram-se contra aeroplanos, navios, submarinos e até bases que forravam a costa do Oceano Pacífico.





Malice (X)

Ação, Argonaut Games PLC
Lançamento: sem previsão

Inovador e impressionante, este game é uma amostra das capacidades do X. Aqui a bagunça inicia quando a garota Malice liberta uma entidade maligna que tentará dominar o mundo. Para aprisionar novamente o inimigo, a menina precisa apoderar-se de várias transformações até tornar-se uma deusa. Usando um martelo de relojoeiro como arma, além de esbugalhar inimigos, você destravará engrenagens de enigmas por 25 fases. Os ambientes exibem texturas com alta definição e estão repletos de efeitos de luz.

Halo (X)

Ação, Bungie Software Products Corporation
Lançamento: sem previsão

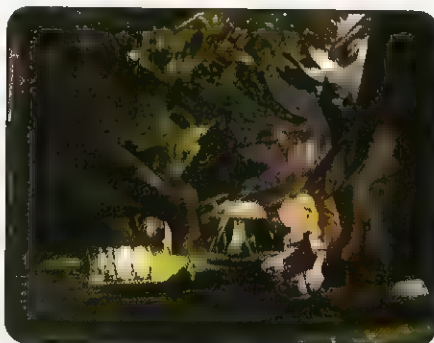
Causando calafrios desde a demonstração organizada pela produtora Bungie, *Halo* é uma das grandes promessas para Xbox. Passado em épocas futuristas, ele mostra em detalhes a velha batalha da humanidade contra os alienígenas em pró da conquista espacial. Toda a ação rola num planeta vasto e livre para a exploração. São centenas de efeitos realizados simultaneamente, mostrando perseguições em veículos aéreos e terrestres, bem como batalhas munidas de toda sorte de armamentos, e tudo em tempo real.



Wiggles (X)

Estratégia, Innones GmbH
Lançamento: final de 2001

Wiggles reúne muita estratégia e elementos de RPG — lembrando o clássico *Lemmings*. Sua dura tarefa será a de guiar simpáticos duendes por mais de 100 missões, ensinando-os a agir em equipe e executar trabalhos complexos. Noções de arquitetura e aprendizado em artes marciais como caratê e tae kwon do serão algumas de suas aulas. Enquanto salva seus seguidores, você acumulará sabedoria para construir uma corrente sagrada e aprisionar Fenris, o cão do deus Odin que está espalhando o caos pelo mundo.



Oddworld: Munch's Oddyssey (X)

Ação, Oddworld Inhabitants Incorporation
Lançamento: outubro de 2001

Num enredo que privilegia o humor negro, *Munch's Oddyssey* mostra cenas hilárias. Na saga o herói Abe tenta livrar o pescoço não só dos companheiros de sua espécie (mudokon), mas também de Munch — o último sobrevivente da raça gabbit. É possível alternar entre dois personagens, ora invadindo as mentes de criaturas estúpidas, ora controlando maquinarias complexas. Como nas versões anteriores, sua tarefa é fugir de situações arriscadas, safando-se num planeta que mostra até alterações climáticas.



ABR 2001

23

games



"Diga-me a verdade: você achou este rechelo de bolo delicioso?"



The Sims: House Party (PC)

Estratégia, Maxis
Lançamento: maio

Trabalhador e obediente, o povo virtual conhecido como sims agora quer diversão. E para aliviar a vida social e o estresse diário, você poderá organizar festanças para aumentar seu círculo de amizades. Também estarão de prontidão novos temas decorativos, incluindo acessórios nos estilos campestre, faroeste e floresta – são mais de 100 novos itens. Nas baladas, para animar seus convidados, surgirão atrações como máquinas de bolhas, touros mecânicos e até mesmo bolos recheados de belas strippers.



Project Eden (PC)

Ação, Core Design Limited
Lançamento: sem previsão

Uma visão pessimista e desiludida do futuro na Terra: cidades repletas de caos, construções e superpopulação. A qualidade de vida está se degradando e sua missão é investigar incidentes como o desaparecimento de técnicos da chamada Agência de Proteção Urbana – encarregados de descobrir as origens dos diversos males que assolam o povo. No comando de uma equipe de detetives que se embrenha pelas periferias das cidades, você desafiará diferentes inimigos em arriscadas rondas e viverá com bastante ação.



Global Operations (PC)

Ação, Barking Dog Interactive
Lançamento: final de 2001

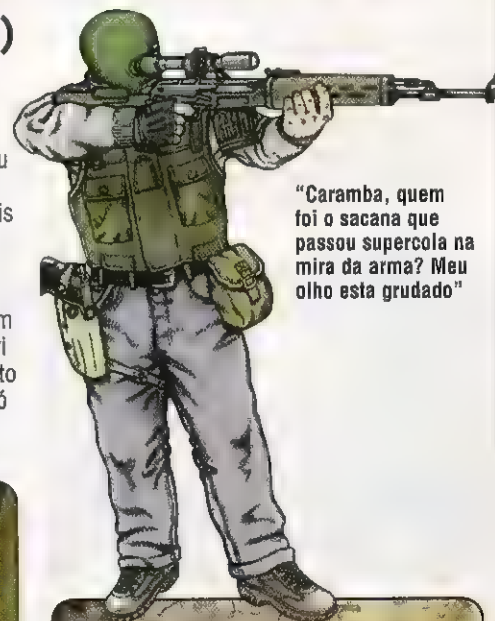
Use sua inteligência para combater o crime organizado. Sua missão é liderar agentes ou esquadrões de elite de vários países, investindo contra alguns dos maiores cartéis internacionais. Cada força policial tem características próprias e, como aqui os tiroteios são realistas, é preciso cuidado ao seguir pelos dezesseis cenários que refletem os submundos de nações como Peru ou Sri Lanka. Sua habilidade no gatilho conta muito e, além de atingir dois bandidos com um só tiro, também os ricochetes são usados.



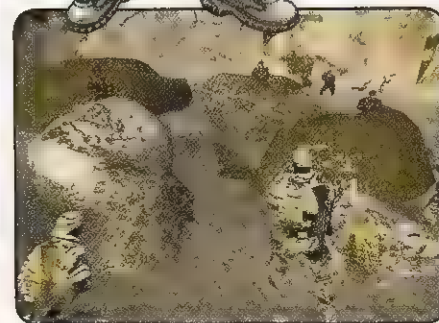
Serious Sam (PC)

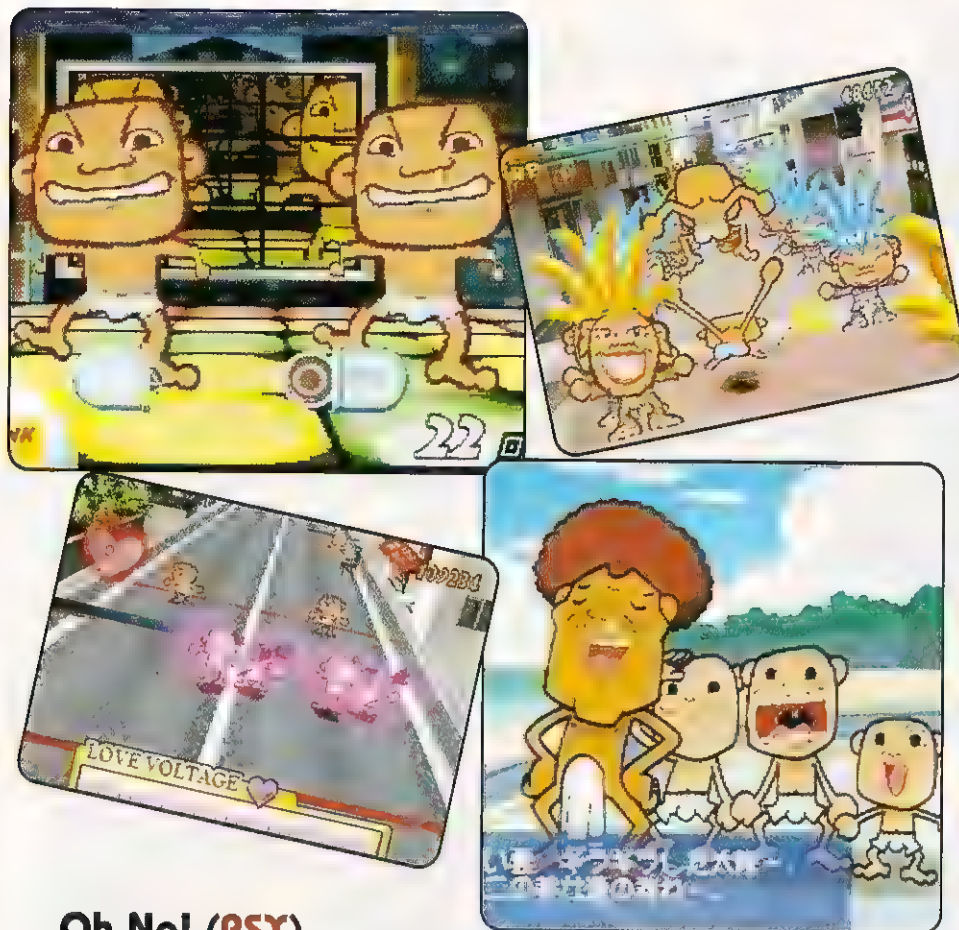
Ação, Croteam LLC
Lançamento: 2º trimestre

Durante as primeiras viagens interestelares, os humanos libertaram a reencarnação de Tah-Um, um ser maligno que aprisionou a galáxia por eras. Agora, para salvar a civilização do mal, foi convocado o veterano Sam "Serious" Stone, um fuzileiro linha-dura que desafiará mais de 50 inimigos simultâneos na tela, usando desde simples facas até a lendária arma Timelock para vencer o tirano. Nada de enigmas ou reviravoltas no enredo, o negócio é ação em cenários grandiosos que lembram a cultura egípcia.



"Caramba, quem foi o sacana que passou supercola na mira da arma? Meu olho está grudado!"





Oh No! (PSX)

Coordenação motora, Asmik Ace Entertainment Incorporation
Lançamento: sem previsão

Totalmente pirado e sem alguma noção, *Oh No!* é daqueles jogos que, tamanha sua esquisitice, acabam tornando-se o cúmulo da diversão. Só para ter idéia do que rola, você controla personagens cabeçudos e caricatos, desfilando de cuecas e aprontando as mais hilárias situações numa gincana. As provas testam a coordenação motora dos participantes e variam de corridas por sambódromos até disputas de dança que satirizam o game *Bust-A-Groove*. E o mais legal é desafiar um amigo para tirar o maior sarro.

Monster Force (PSX)

Aventura, Konami
Computer Entertainment
Lançamento: maio de 2001

Cansados de perturbar nosso sono em histórias da carochinha, os monstros do passado estão buscando diversão no mundo virtual. Nessa aventura bizarra você manterá controle sob um vampiro, um lobisomem e até mesmo o brutamonte do Frankenstein – e cada assombroso tem seu estilo próprio. Acontece que o terror está de lado e as fases são coloridas. Já os inimigos, não dando trela aos estranhos heróis, farão de tudo para impedir a coleta de itens especiais e espalharão armadilhas ao longo do caminho.



Fist of the North Star (PSX)

Luta, Bandai Corporation Limited
Lançamento: sem previsão

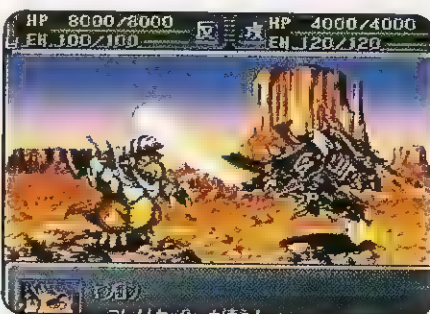
Baseado no seriado de animação japonesa de mesmo nome, neste jogo a desforra é arrebentar os adversários, desferindo golpes de kung fu sem piedade. E não pense em complicações, pois o negócio é esmurrar quem aparecer na frente, despreocupando-se de solucionar qualquer enigma ou complicação. Contra o herói caminham punks e até mestres em artes marciais, mas ninguém que resista aos seus ataques místicos. Pois é, mas as boas qualidades da pancadaria não se aplicam aos gráficos, que são muito toscos.



Super Robot Wars Alpha Gaiden (PSX)

Estratégia, Banpresto Corporation
Lançamento: sem previsão

Pelo visto os mechs dos animes orientais não acabarão. Este jogo trata de uma empolgante batalha estratégica que junta dezenas de robôs famosos da cultura nipônica. Entre as estrelas mecanizadas estão Gundam, Love?, Macross e outros grandalhões. O calor da guerra requer concentração para desvendar as fraquezas adversárias e permite utilizar ataques originais dos seriados japoneses. Ah! Um aviso aos fãs do gênero: o pacote de lançamento no Japão trará vários brindes como adesivos e memory cards.



Pré-lançamentos



"Ahhh! Minha namorada tá saindo com o padeiro"

Silent Hill Play Novel (GBA)

Adventure, Konami Computer Entertainment

Lançamento: sem previsão

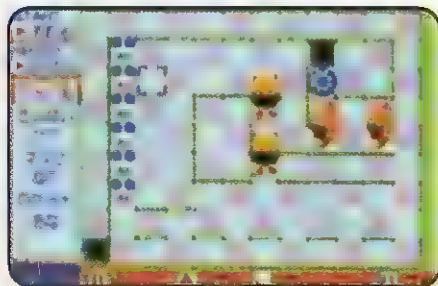
O terror fantasmagórico da cidade de Silent Hill está voltando e você deve ativar sua inteligência para sobreviver em meio ao nevoeiro de aberrações. Diferente da versão originária dos 32 bits, totalmente em 3D e em tempo real, o episódio *Play Novel* é mais monótono. Agora o aventureiro vai tornar-se quase um mero espectador e passará bastante tempo lendo o enredo – quando requisitado, precisará apenas decidir por uma das alternativas impostas (tipo novela interativa), abrindo novos caminhos.



ChuChu Rocket! (GBA)

Quebra-cabeça, Sega Enterprises Limited
Lançamento: julho de 2001

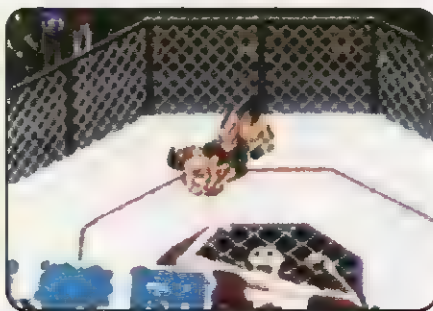
A velha rixa entre gatos e ratos proporcionará desafio e diversão num alucinante pega-pega moderno. Antes de entrar em detalhes, é bom lembrar que *ChuChu* está previsto como o primeiro jogo da Sega produzido para um sistema da Nintendo. A tarefa do jogador aqui é a de controlar legiões de ratos, guiando-os por labirintos infestados de gatos famintos e levando-os em segurança à toca. Pensar rápido é requisito mínimo e o guia dos camundongos precisa de agilidade ao traçar a rota de fuga dos roedores.



Fire Pro Wrestling (GBA)

Esporte, Spike Corporation Limited
Lançamento: sem previsão

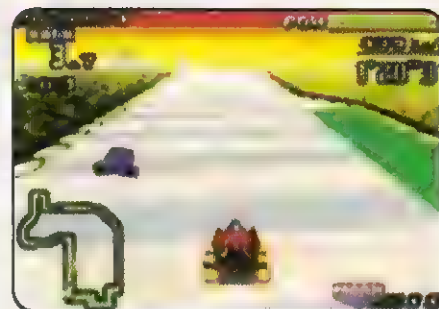
Pancadaria sem encenações e lutas empolgantes marcarão presença neste game que mistura os dois esportes mais animais da atualidade: vale tudo e luta livre. São dezesseis facções de lutadores famosas no mundo oriental que totalizam 200 lutadores e uma variedade enorme de estilos de luta. Você poderá optar por jogar sozinho ou em dupla sob a pressão da torcida em ringues ou octôgonos. Além dos disponíveis, você poderá criar seu próprio lutador e escolher seu estilo, golpes e características físicas.



F-Zero (GBA)

Corrida, Nintendo Corporation Limited
Lançamento: julho de 2001

A maior corrida da Nintendo certamente é *F-Zero*... e nada mais justo que seu retorno na geração avançada do portátil. A nova temporada da série está inspirada na versão original do Super Nintendo e garante qualidade até superior – inclusive na precisão dos controles das máquinas. O ambiente é semelhante ao visto nos 16 bits, porém há nave e pistas novas. E àqueles que não tiveram o prazer de jogar *F-Zero*, basta saber que é a melhor competição de supervelocidade com máquinas possantes já vista.





Trouballs (GBC)

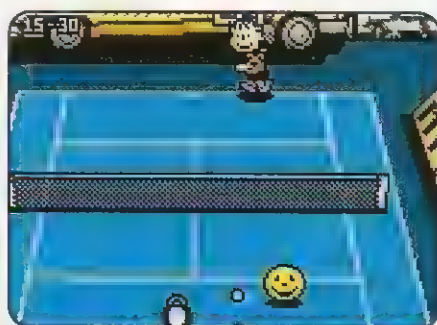
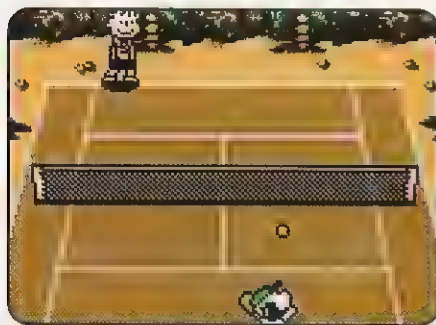
Quebra-cabeça, Capcom Entertainment
Lançamento: abril de 2001

Inspirado no estilo de quebra-cabeças, imortalizado pelo clássico *Tetris*, *Trouballs* roubará horas de seu tempo em partidas que viciam. O moral do game é controlar diversas formas de bolotas coloridas e encaixá-las perfeitamente. Quando as peças são combinadas elas são eliminadas. O total supera os 100 níveis de dificuldade que o deixarão de cabelos em pé. Afinal a complexidade e velocidade aumentam gradualmente. Mas a grande novidade é a possibilidade de gravar a partida para continuá-la depois.

Snoopy Tennis (GBC)

Esporte, Infogrames Entertainment
Lançamento: abril de 2001

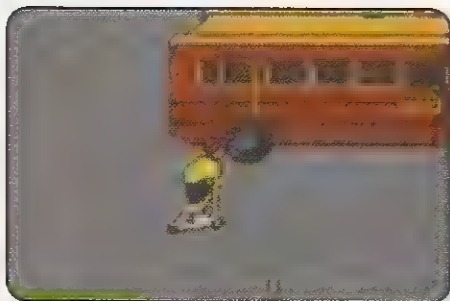
O cãozinho Snoopy e a turma mais famosa dos anos 70 provam que estão em plena forma e vão arrebentar em divertidas partidas de tênis. São oito esportistas selecionáveis a princípio (Charlie Brown, Lino e patota), mais quatro tenistas – incluindo o pássaro resmungão Woodstock. Cada atleta conta com movimentos especiais e pode inscrever-se em torneios em quadras na praia e na floresta. E para aumentar a diversão das partidas, os jogadores podem convocar amigos para sessões amistosas ou formar duplas.



Razor Freestyle Scooter (GBC)

Esporte, Crave Entertainment Incorporation
Lançamento: abril de 2001

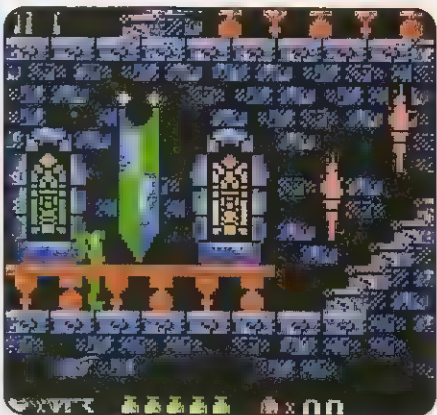
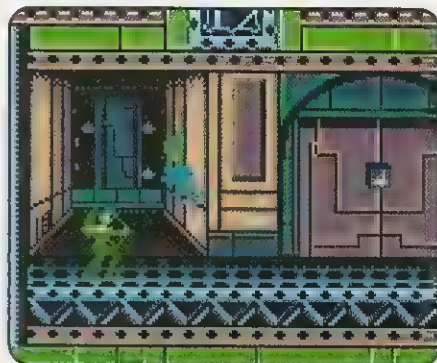
Esportes radicais estão em alta e *RFS* prova que os patinetes incrementados arrepiam. O jogo impressiona pelos cenários detalhados de ruas e parques, com bancos, escadas, rampas e outros obstáculos que só existem para que você realize manobras bem arriscadas. Para arrancar aplausos com suas exibições, os scooters (como são chamados os adeptos do esporte) disputam campeonatos e até prêmios em dinheiro, permitindo a compra de novos acessórios. E também há opção para desafiar inimigos via cable link.



Portal Runner (GBC)

Ação, The 3DO Company
Lançamento: abril de 2001

Vikki, a heroína de *Army Men*, mostra que tem fibra e parte numa arriscada jornada para salvar seu namorado e derrotar sua arquiinimiga Brigitte Blue. São mais de 40 fases empolgantes passadas em ambientes exóticos como pântanos pré-históricos infestados por dinossauros, castelos medievais guardados por guerreiros e até grandiosas astronaves com alienígenas. A gatinha não poupa esforços e escala paredes, pendura-se em cipós, pratica tiro ao alvo com seu arco-e-flecha, além de montar num leonino.



Prela Especial



Grand Theft Auto 3, setembro de 2001

Sua vez de



games

28

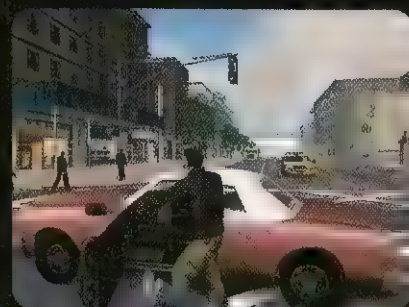
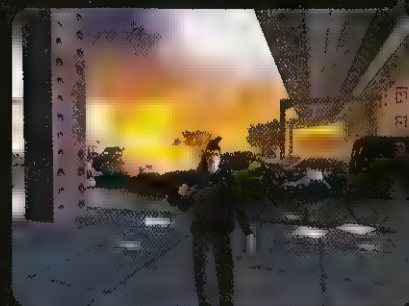
ABR 2001

JOGAR O CRIMINOSO

A pervertida série GTA invade os 128 bits. O resultado? Agora o crime compensa

Humberto Martinez

Regra 1: este jogo é legal para quem tem mais de 17 anos. Regra 2: respeite a regra 1. Brincar de bandido é mais uma vez a proposta da produtora DMA. Ok, colega, mas lembre-se de que no mundo virtual você tem game shark e memory card. Os temas polêmicos chamam atenção em *Grand Theft Auto*, uma das maiores promessas para PS2. Aqui o jogador cumpre o papel de aspirante a rei do crime. Ou seja, você é um ladrão, desafia a polícia, mente, rouba e faz de tudo pelo submundo ("Só faltou cuspir no chão"). Nesta terceira geração, *GTA* ganha mais complexidade, porém a violência é ainda mais evidente e, como os próprios game designers afirmam, o episódio não está para brincadeira – por isso a recomendação a maiores de 17 anos nos States ("Moleque aqui não tem vez"). Quem aceitar o desafio terá sua recompensa: afinal os gráficos surpreendem e a cidade virtual mostra vida própria.



Instrumentos de Trabalho

Respeito é tudo o que você precisa para sobreviver no submundo do crime. Os bandidos rivais irão testá-lo frequentemente e tentarão pegá-lo num momento de fraqueza. Assim, para não amanhecer com a boca chela de formigas, o esquema é revidar à altura e descer o porrete ("Vale esmagar cucas com tacos e até chutar o S%&#&"). Tá bom, mas se você é um cara que pensa grande e acha que um pedaço de pau é coisa de arruaceiros mirins, sem problemas: um lança-mísseis pode sacudir a vizinhança. Pegando pesado, há rifles de franco-atirador, granadas, metralhadoras e coquetéis molotov. Só não pense que a polícia calará, pois os tiros chegam aos comboios, roncando os motores das viaturas e abusando dos helicópteros durante as perseguições.



Este membro da gangue inimiga nem vai saber o que o acertou



"Exagerado? Eu? Estou só me previnindo"

Realismo na Cidade

As mais surpreendentes inovações em *GTA3* ficam com as cidades que, monstruosas e tridimensionais, servem de palco às atrocidades do passelo. Nas antigas versões de *GTA* os cenários eram vistos do alto e tinham um aspecto de maquete ("Fela que até dói"). Mas agora a história é outra e, com a visão alternando entre primeira e terceira pessoa, você imergirá nas grandes metrópoles.

Com bastante realismo, a cidade parece viva, apresentando um ciclo e até simulando o cotidiano das pessoas que trabalham, passeiam, conversam, brigam e até fazem compras e escutam músicas de forma única. Nesta viagem virtual, 30 minutos equivalem a 24 horas do mundo real e, portanto, dá para conferir as variações de horários e alterações do dia para a noite. Aliás, à noite parte do comércio fecha, abrem-se boates e até mesmo a ação de prostitutas e traficantes é intensificada nas ruas ("São noites bem agitadas, chefe"). Ah! Espere também por alterações climáticas com chuvas, raios, tempestades e vendavais ("Loucura").

Os efeitos climáticos são impressionantes: você ficará embasbacado com o pores-do-sol, tempestades e até clarões criados por relâmpagos. Completando a sensação de vida da cidade, você verá pessoas conversando e vivendo normalmente





concessionária self service

Com vastas cidades digitais e um personagem mão-leve, *GTA3* mais parece uma imensa concessionária com amostra grátis de carangos, afinal o marginal pode roubar qualquer um dos 45 modelos de veículos que desfilam pelas ruas. Acredite, há desde lambretas mixurucas até possantes cópias de clássicos da Dodge, Ferrari e Mustang. E àqueles de braço forte, também ambulâncias, caminhonetes de sorvete, ônibus escolares, táxis ("sim, dá para pegar passageiros e ganhar dinheiro com isso") e até viaturas policiais estarão passeando pelo asfalto. Um dos grandes baratos do pega-ladrão é verificar que os carros encontrados variam conforme a região visitada. Assim, bairros periféricos tendem a ter carros mais simples ("Calhambeques mesmo"), enquanto nas áreas nobres os automóveis luxuosos dominam ("Um bando de playboys nos volantes"). E para entrar no clima do carango, cada um deles traz um estilo de música diferente no rádio, variando entre country, hip hop, rock e tecno – são mais de 50 músicas.

Ainda sobre as máquinas, elas trazem estabilidades diferentes e, quando acidentadas, podem sofrer danos em dezessete pontos distintos. Logo, sair fazendo barbearagens prejudica bastante seu desempenho nas ruas.



Roubar carros será muito fácil: basta pegar o motorista, jogá-lo no asfalto e sair cantando pneus. O problema será lidar com os policiais que vêm em sua cola

censura

Em 1998 as pessoas não imaginavam a polêmica que seria gerada na chegada de *Gran Theft Auto*. Mas logo todos ficaram não só impressionados com o humor mas, principalmente, com a liberdade do jogador bancando o criminoso. E isso foi o bastante para que a crítica detonasse os conceitos politicamente incorretos.

A idéia de trabalhar a serviço da máfia, roubar carros e matar pessoas causou alvoroço pelo mundo. Isso acarretou a proibição das duas primeiras versões desenvolvidas para PC em diversos países, inclusive Brasil. E verdade seja dita, *GTA3* enfrentará barreiras ainda maiores, pois os temas polêmicos juntam-se a um visual que transmite mais realismo e, logo, mais impacto às cenas violentas.

Foto: Edvardio Ortega



Os novos comandos serão seu principal trunfo no game, criando maior interatividade com o cenário e maior possibilidade de fuga

o poderoso chefe

Fugindo dos tradicionais temas, *GTA* mostra ao usuário a outra face, fazendo-o aderir a um único e fatídico objetivo: tornar-se líder mafioso. A trilha que o leva a tal posição é árdua, fazendo-o ralar muito como um bandido pé-de-chinelo até conseguir oportunidades para ganhar poder do submundo. No início da perpetuidade, suas missões não têm grande importância e você deverá mostrar aptidão em pequenos assaltos, pilotando carros em fugas, acertando contas com punquistas e até servindo de isca para a polícia enquanto peixes maiores agem na área. Ou seja, é preciso adquirir a confiança dos mandachuvas para "trabalhar" em vários pontos da cidade e, por que não, até ganhar seu próprio território. No fim, quanto maior sua responsabilidade, também crescem seu lucro e os crimes graves ("E você acha que será fácil rebolar para desviar-se das balas?").

Para provar seu valor você terá de resgatar seus amigos no horário combinado, ser hábil nas perseguições e ter sangue ruim para atropelar quem ficar no caminho

novas habilidades

Revolucionando os conceitos da série, também novos comandos foram impostos ao seu vagabundo, permitindo maior interação com o mundo à sua volta. Agora o marginal poderá correr pelas ruas, examinar objetos, lutar contra concorrentes, pular buracos e até mesmo escalar paredes — o que é ótimo nas fugas a pé. Durante os confrontos (mano a mano ou tiroteio) você poderá abusar do sistema de mira semi-automática, podendo alvejar seus inimigos mesmo enquanto movimenta-se e foge das emboscadas adversárias.



quero ser ele quando crescer

As novidades usadas em *GTA3* estão para causar uma revolução na série, ameaçando inclusive o reinado do competente *Driver 2* (PC, PSX). Abaixo, pegamos a essência de ambos os rivais e chegamos à seguinte conclusão: *GTA3* é tudo o que *Driver* sonhou ser! Confira:

Driver 2

- 1) Cenários inspirados em plantas reais das cidades na década de 70. (✓)
- 2) Pedestres não demonstram vida e atravessam o carro quando atropelados. (X)
- 3) A movimentação do personagem fora do carro é horrível e limitada. (X)
- 4) Os amassados são bem feitos e afetam o desempenho do veículo. (✓)
- 5) Durante as rondas não há variações de dia para noite. (X)
- 6) A inteligência dos tiras é alta nas perseguições, mas não nos cercos. (X)
- 7) A trilha sonora é no estilo dos seriados policiais dos anos 60 e 70. (✓)
- 8) A liberdade é restrita e os objetivos, predeterminados e limitados. (X)



Grand Theft Auto 3

- 1) Liberty City é uma cidade fictícia, porém extremamente realista. (✓)
- 2) As pessoas têm vida, podem ser atropeladas e reagem às suas infrações. (✓)
- 3) Seu marginal pode andar, atirar, correr, dirigir, lutar, pular... (✓)
- 4) Os carros têm dezessete pontos de impacto e sofrem graves avarias. (✓)
- 5) As mudanças de horário (manhã, tarde, noite) são vistas em tempo real. (✓)
- 6) Há motoristas hábeis e os cercos trazem guardas e helicópteros armados. (✓)
- 7) Mais de 50 faixas musicais nos estilos tecno, rock, hip hop e country. (✓)
- 8) Total liberdade de escolha, decidindo onde e quando trabalhar. (✓)



✓ aspecto positivo

X aspecto negativo

antecedentes criminais

• Grand Theft Auto

Julho de 1998 (PSX)

Iniciando uma série de sucesso, *GTA* conquistou seu público com humor irreverente e desafios inéditos. Na pele de um novato na máfia, seu objetivo era cumprir serviços sujos para os mandachuvas do crime organizado, revirando a cidade de pernas para o ar.

• Grand Theft Auto: London 1969

Abril, de 1999 (PSX)

Mantendo a receita, *Grand Theft Auto* foi incrementado com o melhor dos anos 60. Podendo escolher entre quatro personagens cheios de ambição, você percorria pelas antigas ruas londrinas e ainda divertia-se com músicas embaladas pelos ritmos da época.

• Grand Theft Auto 2

Outubro de 1999 (PSX)

Arrebatando, *GTA2* surpreendeu com efeitos de luz que deram vida à cidade. Mais de 50 carangos e 200 pedestres agiam simultaneamente pela cidade e, completando o pacote, foram acrescentadas treze novas armas e maior nível de inteligência nos inimigos.



"Minha próxima tatuagem será uma borboleta tropical. Vou colocá-la no bumbum"



MARK MACDONALD

É , nós sabemos que você se acha o máximo, mas, quando se pula no SegaNet para jogar *Phantasy Star Online*, é bom estar preparado para ser humilhado. Se RPGs de PC on-line como *Everquest* são algum indício, você vai topar com pessoas no ciberespaço que comem, bebem e dormem nesse jogo – gente que foi expulsa da escola, perdeu o emprego, a esposa, tudo porque não faz nada além de jogar *PSO* de manhã, de tarde e de noite. Como você vai competir com esses maníacos obsessivos? É aí que nós entramos. Este guia oferece tudo o que você precisa saber para se infiltrar nesta sociedade secreta e andar lado a lado com o “Sr. Sabe-Tudo Nível 57” sem ter que ouvir gritos do tipo “Novato idiota!”. Talvez você até ensine alguns truques para ele. Mas chega de falar. Vamos ao que interessa... Para os brasileiros, ainda raros dentro desses campos de batalha, as dicas valem como prévia para um futuro em que os games estarão baseados na internet.

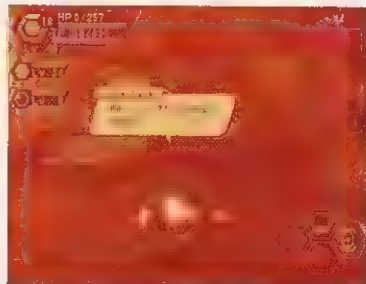


COMUNICAÇÃO

A comunicação é essencial para progredir no *Phantasy Star Online*. Pedir ajuda, trocar objetos – você não vai longe (ou não vai se divertir muito) se não interagir com os outros. Mas fique esperto: o **como** se diz algo no *PSO* é tão importante quanto o **que** se diz. Por exemplo, é bom não bobear no teclado quando um grupo de Bohmas estiver espancando você, ou perder tempo digitando “siga-me” repetidamente. É por isso que você precisa de bons atalhos para os chats/bate-papos. Aqui vai uma lista das frases essenciais que você deve associar a botões para ter um desempenho fácil e rápido. Todas elas estão disponíveis no menu previamente preparado para o jogo (“FIXED chat”) ou são criados usando ícones de forma que até jogadores de

outros países entendam você. Nós selecionamos as oito frases mais importantes (e deixamos entre parênteses onde você pode encontrá-las no jogo) para preencher os oito pontos em que você pode associá-las ao pad DC.

1. “Socorro/Me ajude!” (FIXED: IN THE BATTLE): você vai precisar deste aqui, acredite. Peça reforços em combate quando precisar se curar ou quiser que outros jogadores o ajudem em uma situação difícil.



Não espere até ver a tela vermelha da morte para pedir ajuda aos amigos



2. "Só um instante..." (FIXED: IN THE AREA): você precisa comer e ir ao banheiro de vez em quando, não é? Avise a todos que você vai estar fora por um tempo.

3. "Obrigado"/"De nada." (FIXED: ANSWERS): é uma cortesia bem comum, especialmente quando alguém cura você... ou o ajuda a renascer!

4. "Venham cá." (FIXED: IN THE AREA): nos níveis superiores, muitos encantos afetam uma pequena área em torno do seu personagem. Use essa frase para que todos se aproximem para partilhar seus efeitos de cura ou de ampliação estática.

5. "Por aqui. Sigam-me." (FIXED: IN THE AREA): alguém precisa assumir a liderança quando há mais

de uma forma de se agir. Use essa forma de comunicação para evitar que alguém se perca.

6. "Que tal voltar para a cidade?" (FIXED: IN THE AREA): você vai se surpreender com quantas vezes é preciso voltar à cidade para vender objetos e pegar suprimentos, principalmente quando se trata de personagens mágicos que necessitam constantemente de Magic Point-boosting Monofluid.

7. "CORRAI" (CRIAR SÍMBOLO): surpreendentemente, não há frase previamente preparada para dar no pé. Por isso, tente criar um ícone no menu de símbolos de comunicação, acompanhado do efeito sonoro de "Tristeza". Use esse recurso quando a situação estiver feia. Tire todos de combate para reagrupar.

8. "Legal!" (CRIAR SÍMBOLO): excelente para todas as ocasiões, desde alguém ganhando um nível até a comemoração após eliminar o segundo chefe. É claro que você poderia optar pela palavra "Cool/Legal!" ou "Wicked!/Demais!" da categoria de saudações previamente estabelecidas, mas criar seu próprio ícone tem mais estilo. O efeito sonoro de "Prazer" dá um toque especial.

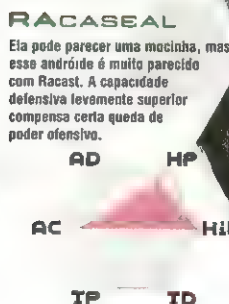
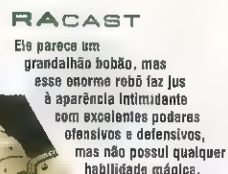
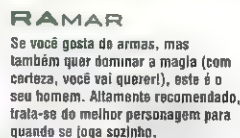
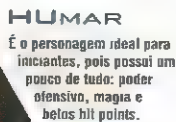
Ninguém deve sair sem pelo menos dois ícones de comunicação: um avisando para cair fora rapidamente e outro só para dizer "Sim!". Você pode se divertir muito criando seus próprios ícones, mas aqui vão os nossos para dar uma idéia





ESCOLHENDO O SEU PERSONAGEM

A primeira decisão importante que você tem a tomar é escolher seu personagem. Agora, antes de simplesmente pegar qualquer um pela aparência, considere: sempre que se muda de personagem, você perde um tempo precioso. Você precisa responder a três perguntas importantes antes da escolha: 1) Você prefere armas de longo ou curto alcance?; 2) Você quer usar magia?; 3) Você vai jogar a maior parte do tempo on-line ou sozinho? Se você ainda não tem certeza sobre esses itens, experimente personagens diferentes por dez minutos – no final das contas, vai valer a pena. Quando você souber suas preferências, dê uma olhada nos resumos abaixo:



HUNTER

Se você procura um bom equilíbrio entre combate e magia, essa é a profissão por onde começar. Luta a curta distância (a especialidade dele) é mais arriscada e leva tempo para se acostumar, mas as armas brancas que o caçador carrega geralmente são mais poderosas que armas de fogo.

RANGER

Provavelmente é a profissão mais fácil para jogadores iniciantes ou solitários. Os rangers podem usar todas as armas do jogo. Assim, você mantém uma distância segura dos monstros no início, enquanto ainda estiver se acostumando.

FORCE

Nos níveis superiores, esses usuários de magia possuem, sem dúvida, a profissão mais poderosa. Seus encantos ofensivos e defensivos atingem longo alcance e são assustadoramente potentes. Mas, se você pretende jogar a maior parte do tempo sozinho, ainda mais no princípio, é melhor escolher outra coisa.

ATRIBUTOS DOS PERSONAGENS

- AC - Classe de armadura (nível de defesa)
- AD - Força do ataque
- HP - Nível de energia
- Hit - Pontaria
- ID - Força da técnica (poder)
- TP - Nível da técnica (poder)



Sim, eu revelo!

**4150 dicas
para você
não ficar
empacado
feito mula
em jogo
nenhum**

Tudo testado

**ação
games**

SÓ dicas

Nas bancas



Especial

JOYSTICK

Foto: Eduardo Sreza

games

38

ABR 2007

COM TACAPE

Garoto de 12 anos da tribo Kamayurá curte também um bom e velho Master System

Cristina Montone

Quer lugar mais selva que São Paulo? Pois é no bairro do Jabaquara, que significa "rocha" ou "buraco", que vive Diego Rezende de Souza, da tribo Kamayurá (do Parque Nacional do Xingu). Diego tem 12 anos – vai fazer 13 no dia 19 de abril, Dia do Índio – e está há três anos longe da aldeia, morando com a mãe numa casa mantida pela Funai (Fundação Nacional do Índio). A brincadeira preferida dele, que sabe caçar, pescar e adora subir em árvores, é detonar em seu Master System, presente da mãe.



Antes de jogar, ele se prepara como se fosse praticar um ritual da sua tribo e, empolgado, passa longas horas alternando os dois jogos prediletos, *Indiana Jones* e *Streets of Rage*. Diego se vira arrumando games emprestados de seus colegas de bairro e de escola. Em troca, costuma presentear os amigos com colar de sementes, feito pelos nativos de sua tribo. Segundo a mãe de Diego, Fátima Rezende de Souza, 33 anos – pertencente à tribo Patachó, cujos integrantes há séculos vivem na região de Porto Seguro (BA) –, "o convívio de Diego com a cultura dos brancos não vai fazê-lo esquecer os costumes dos nossos antepassados".

A cada seis meses, ele viaja para visitar os familiares e participar das cerimônias, como a do batismo indígena. O de Diego acontecerá em junho, na festa do Quarup (veja texto nesta página). "Meu pai, Amanoá, está na tribo. Lá, todos são alegres e estão sempre dançando e cantando sem se preocupar em ganhar dinheiro para comprar casa, carro ou como eu, comprar novos games", admite. Quando alguém pergunta se ele não sente saudades da vida na tribo, a resposta é rápida: "Eu gosto muito e sinto saudade, porém, minha mãe precisa trabalhar e eu quero estudar para ser advogado. Mesmo sabendo que São Paulo tem muita violência, eu adoro morar aqui".

FESTA DO QUARUP

Esta cerimônia é realizada anualmente entre os meses de junho e julho, pelos índios do Brasil Central. Eles pegam um tronco de madeira, pintam, enfeitam e fazem homenagens, durante toda a noite, aos chefes mortos. São convidadas várias tribos para esta festa, em que somente homens participam. Quando amanhece, segundo a crença, ao raiar do sol, a alma do morto ganhará vida e o tronco pintado é lançado ao rio e levado pela correnteza. No dia seguinte é realizado o batismo dos meninos (no início da adolescência), que recebem o nome do avô em cerimônia secreta, da qual as mulheres também não participam. Nesta festa, Diego receberá o nome de Juca, como o avô.

PARQUE NACIONAL DO XINGU (MT)

Criado em 1961, pela influência dos irmãos Cláudio e Orlando Villas-Boas, que foi o primeiro diretor do parque, sua finalidade era agrupar ali várias tribos, protegendo-as da ameaça de extinção e preservando sua cultura. Fica numa área de 2,6 milhões de hectares, banhada pelos rios Araguaia e Xingu. Quando o Brasil foi descoberto, em 1500, havia entre 1 milhão e 3 milhões de índios no país. O extermínio apenas foi freado nos anos 90, já que a Constituição de 1988 foi a primeira a tratar dos direitos indígenas.

KAMAYURÁ

No Brasil, há 340 mil índios de 215 grupos diferentes, falando 180 línguas. Os estudiosos estimam que existam outros 60 grupos ainda não contatados pelos brancos. A tribo de Diego Rezende de Souza, a Kamayurá, tem 400 pessoas. O primeiro contato deles com os brancos aconteceu em 1946, por meio dos irmãos Villas-Boas. Os kamayurás vivem da caça, pesca, agricultura, coleta de frutos silvestres, mel e cocos. Produzem arcos, flechas e instrumentos musicais que são fornecidos à base de troca às outras tribos.

Na palma da mão

Game Boy Advanced sai no Japão e, em 60 dias, chegará aos Estados Unidos

Silvia Gomez

Uma arma potente e portátil. O Game Boy Advanced sai no Japão e a Nintendo confirma, para 11 de junho, a chegada ao mercado americano do substituto do Game Boy Color. Com seus revolucionários 32 bits, ele é um videogame de mão, quase tão potente quanto o PlayStation. Para entender o que significa esta revolução, basta saber que o GBA terá a mesma capacidade de armazenamento de dados e a mesma rapidez de videogames como o SNES, por exemplo. Você poderá encontrar efeitos novos nesta versão, como transparência e rotação de imagens. Ele poderá ainda rodar jogos em 3D e o som deverá ser estéreo (até os efeitos Surround do Nintendo GameCube, com quem terá total conectividade, poderão ser ouvidos com perfeição).

Em tempo: as duas primeiras versões, Game Boy e Game Boy Color, já venderam, juntas, mais de 100 milhões de aparelhos. Com o GBA, a grande N espera chegar, até o final de 2001, a 24 milhões de portáteis vendidos. A Nintendo ainda não definiu o preço, mas deve ficar em torno de 100 dólares (cerca de 200 reais). No Brasil, sem previsões.

Compatibilidade

Para você que está preocupado com a possibilidade de seu antigo Game Boy estar ultrapassado, esqueça. O novo brinquedinho permite que os jogos feitos para o Game Boy e Game Boy Color, as duas primeiras versões, sejam totalmente compatíveis ao GBA. Isso significa que você não terá de aposentar seus joguinhos, como *Tetris*, *Super Mario Land*, *Tartarugas Ninja*, *Bomber Man* e outros queridos. O único inconveniente deve ser o tamanho e o formato com que as imagens dos jogos antigos serão projetadas na tela. Isso porque o visor do GBA é horizontal.

Mãos dadas ao Cubo

Isso é legal: o GBA poderá ser conectado diretamente ao GameCube, console de 128 bits da Nintendo, previsto para ser lançado em novembro. E o melhor: a coisa vai muito além da simples transmissão de dados experimentada entre os portáteis e o Nintendo 64 em *Pokémon Stadium*, pois o Advanced poderá ser usado como um controle adicional. Pense bem. Será possível jogar um game como *Perfect Dark* deixando um radar ou uma tela de menu no GBA enquanto a ação rola solta na TV. Ou ter um monitor só seu para um jogo de futebol, utilíssimo numa disputa de pênaltis.

Saiba mais...

O portátil será lançado em três cores, a princípio: roxo e cinza, branco e cinza e transparente. Por causa dos 32 bits, os gráficos serão mais detalhados, o que significa que os jogadores terão melhor visibilidade das cenas e maior conforto para fazer as jogadas, já que o próprio design do aparelho é horizontal. A tela, virada neste sentido, dá impressão de ser ligeiramente maior que a do modelo anterior.

Vai haver ainda a possibilidade de conectar o GBA à internet. Para isso, será preciso apenas um telefone celular com acesso à internet. Daí será possível fazer downloads de jogos disponíveis na rede, participar de partidas on-line, entrar em salas de bate-papo e até ler e-mails. O número de botões aumentou, fazendo crescer também o poder de controle dos jogos — além dos convencionais A, B, Select e Start, estão presentes os superiores L e R. Claro, se quiser chamar aquela turma, esta nova versão permite que quatro aparelhos estejam conectados para combates.

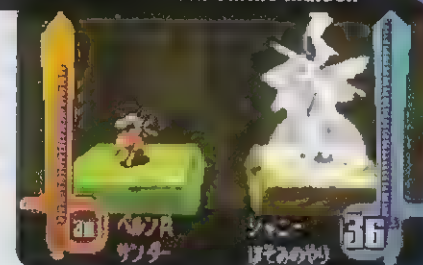


Os jogos desenvolvidos especialmente para o GBA:

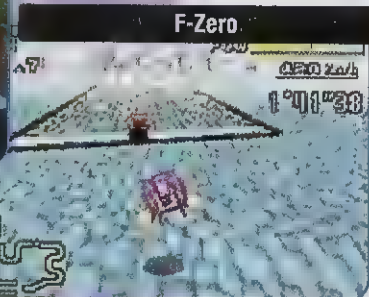
Advanced Fire Pro Wrestling (Spike)
 Aukuma Jo Dracula: Circle of Moon (Konami)
 Bomber Man Story (Hudson)
 Digi-Communication (Media Works)
 Dokapon (Asmik Ace Entertainment)
 Doraemon (Asmik Ace Entertainment)
 Fire Emblem – Dark Shrine Maiden (Nintendo)
 F-Zero (Nintendo)
 Game Boy Wars Advance (Nintendo)
 Golf Master (Konami)
 Hanasaki Gassen (Flower Blooming Competition)
 Hatena Satena (Hudson)
 Hello Kitty Miracle Collection (Imagineer)
 Horse Racing (Nintendo)
 I'm an Air Traffic Controller (Tamu)
 Konami Wai Wai Racing Advance (Konami)
 Kuru Kuru Kuru Rin (Nintendo)
 Magical Vacation (Nintendo)
 Mail de Cute (Konami)
 Mario Kart Advance (Nintendo)
 Minna to Ishyo! (MTO)
 Momo Taro Festival (Hudson)
 Monster Breed (Konami)
 Morita Shogi Advanced (Hudson)
 Napoleon (Nintendo)
 Ougon no Taiyo (Golden Sun)
 Pinobee: Quest of Heart (Hudson)
 Pocket GT Advance (MTO)
 Power Rangers Time Force (THQ)
 Reiji Matsumoto's Space Hexcite X (Jordan)
 Rocket Power (THQ)
 Rockman EXE (Capcom)
 Rugrats (THQ)
 Sansara Naga (Victor Interactive Software)
 Scooby-Doo and the Cyber Chase (THQ)
 Silent Hill (Konami)
 Spongebob Squarepants (THQ)
 Star Communicator (Konami)
 Super Block Bus 4 Advance (Starfish)
 Tactics Ogre Gaiden (Nintendo)
 Tetris (THQ)
 Top Gear All Japan GT Championship (Kotobuki System)
 Tweedy's Magical Gem (Kotobuki System)
 Unlimited Mystery Zero Tours (Media Ring)
 Wario Land 4 (Nintendo)
 Wild Thornberrys (THQ)
 Winning Post (Horse Racing) (KOEI)
 WWF (THQ)



Fire Emblem – Dark Shrine Maiden



F-Zero



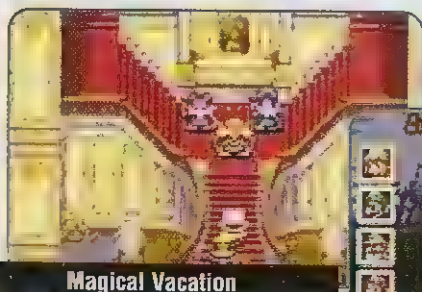
Horse Racing



Kuru Kuru Kuru Rin



Magical Vacation



Napoleon



Mario Kart Advance



ABR 2001

41 games

EU TENHO A FORÇA

Diretor internacional de videogames da Microsoft fala sobre Xbox em entrevista exclusiva para a Ação Games. "Não adianta investir milhões num produto se o preço não for competitivo", avisa Ruzich

Silvia Gomez

Ele acabara de chegar da Venezuela, deu uma passada rápida pelo Brasil e precisava estar, dia seguinte, no México. O fuso horário atrapalhado deixa claro que Joel Ruzich é o cara por trás dos games da Microsoft – o americano é responsável pelo controle internacional do mercado de jogos da corporação. E o que esses gringos querem é entrar pra valer no mundo dos videogames: "temos de ter um preço acessível e competitivo para o Xbox".

O cargo de Ruzich exige, além de disposição para fazer malas, uma visão estratégica dos mercados mundo afora. É por isso que o cara viaja tanto: o objetivo é fazer um raio X de como anda o público de games em cada país em que a Microsoft tem interesse. E o Brasil é uma área estratégica, segundo ele. Para entender o que isso significa, nosso país é a oitava subsidiária da empresa no mundo todo (são mais de 60 delas) e teve um crescimento de vendas de 43% no ano passado (o maior de todos).

Ruzich confirmou ainda que mais de 120 empresas espalhadas pelo globo estão empenhadas em produzir títulos novos para o Xbox. Nesta entrevista, ele fala sobre preço, data, mercado, concorrência e outras coisinhas interessantes: "Estamos totalmente focados no lançamento do Xbox". Veja você mesmo.



TÚNEL DO TEMPO

Novembro de 1998

Sai o Dreamcast, videogame de 128 bits que funciona com o sistema operacional Windows CE, da Microsoft. A corporação faz aí sua primeira experiência no mercado de consoles.

Fevereiro de 1999

Bill Gates aprova o projeto Xbox. A Microsoft prepara-se para aventurar-se no mercado de videogames de 128 bits, como o PlayStation 2, o Dreamcast e o GameCube. Até então, a corporação só havia produzido games para PC.

Agosto de 1999

Sai o primeiro rascunho do design do console – era pouco mais que alguns

controles estilizados ao lado de uma grande letra X desenhada. Mais de 5 mil jogadores foram entrevistados para a formulação do desenho final.

Janeiro de 2000

A imprensa especializada começa a falar sobre o lançamento do Xbox. Não há informações específicas sobre jogos, design, preço ou datas. Apenas especulações.

Circulou, até agora, que o Xbox será lançado no Brasil até um ano depois de sair no mercado americano. Existe uma data mais específica?

Nosso primeiro objetivo é dar certo nos mercados americano, japonês e europeu, onde chegaremos antes. É preciso um estudo profundo de cada mercado, não queremos decepcionar ninguém. É por isso que não dá para dizer que chegaremos mais cedo ao Brasil.

Quanto ele custará no mercado americano? A imprensa fala em 400 dólares, 100 a mais que o PS2 e pelo menos 150 dólares mais que o NGC custaria.

De onde você tirou este valor (400 dólares)? Isso é rumor. É muito cedo para dizer o preço. O que podemos garantir é que queremos competir de igual para igual com os consoles existentes e, para isso, precisamos ser acessíveis. Isso inclui o valor. Não adianta investir milhões em um produto se o preço não está compatível com o mercado.

Já existem jogos prontos?

Apenas dois estão prontos: *Oddworld* e *Malice*. Mais de 120 empresas no mundo estão produzindo novos títulos para o console.

Os títulos serão traduzidos para o português? Como você vê o mercado brasileiro?

Alguns games para PC já têm tradução. Depende muito do potencial do jogo no mercado, é preciso um estudo antes. Já é possível dizer que o Brasil está no topo da tecnologia e tornou-se um mercado importantíssimo e estratégico para nós.

Os jogos atuais do Dreamcast terão como rodar no Xbox? E jogadores em outras plataformas terão como enfrentá-lo?

Nossos jogos serão exclusivos e nem será possível o intercâmbio com outras plataformas.



SAIBA MAIS SOBRE O XBOX

"O Xbox é o futuro dos videogames." Com essa frase, Bill Gates abriu a apresentação oficial do console para a imprensa, em janeiro. E ele parece ter razão. O hardware apresenta uma placa 3D da Nvidia, um processador Intel de 733 Mhz, um HD de 8GB para armazenamento de dados, uma entrada Ethernet para internet, um leitor de DVD, entre outras tecnologias de ponta.

Se você não entendeu o que representam esses dados, não se preocupe. Basta saber que o Xbox tem bala para enfrentar em muito boas condições os atuais videogames de 128 bits como o PlayStation 2, o Dreamcast e o aguardado GameCube. Para criar o design da máquina, representantes da Microsoft conversaram com mais de 5 mil jogadores. O resultado traz, entre outras coisas, um cabo de controle mais comprido – 2,90 metros – e um visual futurista. Outra inovação bacana é que o console poderá ser conectado à internet banda-larga. Mas aqueles que optarem pelo modem terão de adquiri-lo separadamente.

A Microsoft investiu no projeto Xbox nada menos que 500 milhões de dólares, cerca de 1 bilhão de reais. Confirmados e prontos para rodar no console, estão, segundo Joel Ruzich, apenas dois títulos: *OddWorld* e *Malice*.

Março de 2000

Bill Gates oficializa a entrada da Microsoft na fértil e bilionária arena dos videogames.

Outubro de 2000

Surgem rumores de que a produtora de games Square, uma empresa "thirdy party" (que produz jogos para as grandes fabricantes de consoles), estaria trabalhando em títulos para o Xbox.

Janeiro de 2001

Bill Gates apresenta, para a imprensa, o design final do console, na Winter CES (Consumer Electronic Show).

Fevereiro de 2001

No Japão, a Bandai (Softbank) assume a futura distribuição e vendas do Xbox.

Quarto trimestre de 2001

Data marcada para a chegada do Xbox aos mercados americano, japonês e europeu. Cerca de doze meses depois, no máximo, Brasil e México serão os primeiros países da América Latina a receber o console.

ABR 2001

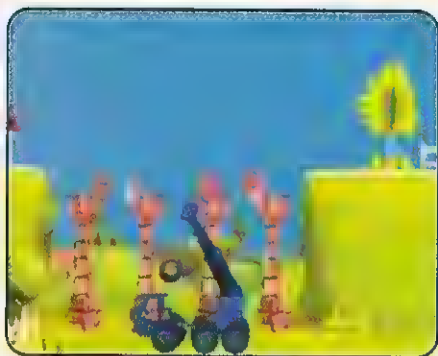
games



Felipe Azevedo



Bob e seu fiel caminhão. Eles vão pintar e bordar pelos prédios e edifícios



Bem eficiente, Bob incentiva e ajuda nas decisões da criança

Bob – The Builder (PSX)

Didático, BBC Multimedia
1 jogador, 1 CD

Enorme sucesso entre as crianças britânicas, o seriado educativo *Bob – The Builder* ganhou sua versão virtual. A idéia da criação é demonstrar como a construção civil pode ajudar as crianças nas tarefas de casa. Aqui, dá para mover tratores e erguer pontes (parece complicado, mas não é), demolindo edifícios antigos. Também há minijogos e até um gato de estimação – só não se esqueça de alimentá-lo. Os gráficos são simples, como os comandos. O único inconveniente são os diálogos, todos em inglês.

Nota final: 5,5

Moto Racer World Tour (PSX)

Corrida, Delphine Software International
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Sinta adrenalina correndo nas velas ao pilotar ferozes máquinas em pistas ao redor do mundo. *Moto Racer* ganha nova versão, com mais circuitos e modos de jogo. Nas curvas em superfícies de terra ou asfalto, onde dá para sentir até vertigens, disputam-se modalidades que vão desde 125 até 500 cilindradas. O ronco dos motores chega a ser idêntico ao real e deixa os rachas com um tremendo ar de campeonato oficial. Mas apesar dos gráficos limpos, o visual não impressiona nada e os cenários são confusos.

Nota final: 5,0



Segure-se no guidom e acelere sem parar, senão você acabará como fracassado



Caso não seja louco o bastante, cuidado para não voar de testa no guard rail

Aqua GT (PSX)

Corrida, Take 2 Interactive
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Nesta versão para os 32 bits, *Aqua GT* traz velocidade às lanchas esportivas. Dá para escolher 20 lanchas, quinze delas secretas, para viajar por todo o planeta disputando corridas nervosas. Mesmo com gráficos pouco detalhados, o controle das lanchas é bom e obedece ao jogador com facilidade. A sensação de velocidade é altíssima e aumenta ainda mais nas curvas fechadas e difíceis de realizar. A diferença entre outras modalidades é que, se você sentir calor, pode dar um mergulho para refrescar-se.

Nota final: 6,0



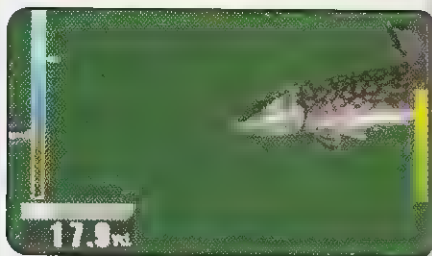
As lanchas são envenenadas até o talo. Não tenha dó das coitadas e acelere

Big Ol' Bass 2 (PSX)

Esporte, Konami
Computer Entertainment
1 jogador, 1 CD

Nada melhor do que uma pescaria nas férias para relaxar, não é? Então você não precisa esperar mais para curtir esse prazer. Em *Big Ol' Bass 2*, pegue na vara (na boa, sem maldade) e parta aos melhores pontos de pesca dos Estados Unidos. Os peixes variam de meras iscas até bichos monstruosos (há um certo exagero no tamanho dos aquáticos). Os gráficos são pobres e pouco trabalhados. Outro defeito é que os cenários formam-se na sua frente, o que tira a sensação de realismo que o game poderia passar.

Nota final: 3,5



Não pense que vai encontrar lambaris ou piranhas nas águas norte-americanas



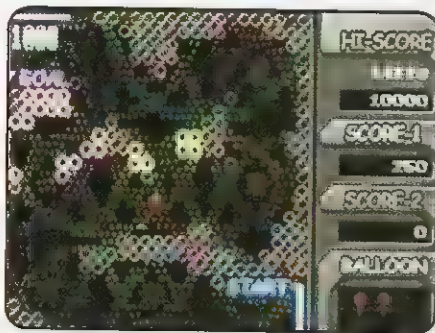
Monstro! Se não visse com os próprios olhos eu diria que é história de pescador

Crazy Balloon 2000 (PSX)

Coordenação motora, Taito Corporation
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Crazy Balloon 2000 relembra os fliperamas da década de 80 – é simples, porém divertido. Em diferentes labirintos cheios de espinhos, seu objetivo é conduzir um balão até o ponto final sem deixá-lo estourar. A cada fase completada, o caminho é modificado e alguns elementos do cenário movem-se, dificultando a passagem. Nesta versão os gráficos estão legais e até algumas luzes foram incluídas. No entanto, a dificuldade continua – o que significa trabalho por horas a fio. Bom para aliviar o estresse. Caso contrário, esqueça.

Nota final: 3,0



Os novos gráficos e a iluminação deixaram o game bonito, mas não interessante



Quando eu tinha 2 anos meu pai já jogava isso aí. Bons tempos...

Warm Up! (PSX)

Corrida, Lanxhor
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Aqueça os pneus e... pé na tábua. Só lembre-se de tomar cuidado para não queimar o motor. É que *Warm Up!* é um dos piores simuladores de F-1 dos 32 bits. Aqui as possantes máquinas fazem som de mosquito no cio (é horrível) e, apesar das pistas serem baseadas em circuitos oficiais, não fazem jus ao relevo original. O jogo recebeu aprovação da FIA (Federação Internacional de Automobilismo), mas nem isso bastou. Os gráficos e controles são tenebrosos e passam longe do glorioso circo da velocidade.

Nota final: 3,0



"Desculpa, mas sou o único que consegue andar lateralmente nessa pista doida"



"Saia da frente, seu curió! Não consegue enxergar o farol, não? Qual é, chulé?"

Surf Rocket Racer (DC)

Corrida, Crane Entertainment
Incorporation, 1 ou 2 jogadores, 1 GD

Chegou a vez de radicalizar nos mais endiabrados jet skis da face da Terra – ou será tudo mentira? Pelas praias dos Estados Unidos, você participará de disputas dos mais variados tipos, incluindo campeonatos, corridas contra o tempo, corridas de obstáculos, seções de manobras e até mesmo duelos do tipo racha – mas infelizmente em todas as provas a sensação de velocidade é baixa. Afora isso, a água, o item primordial neste pega-para-capar aquático, deixa a desejar e tem pouca variação no visual.

Nota final: 5,0



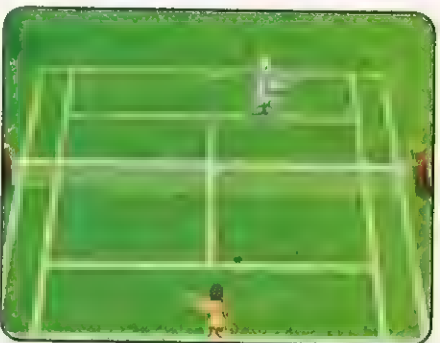
"Olha a frente, busca-pé! Se não tomar cuidado vai acabar ficando carecaaaaa!!!"



E a galera insana vibra, pula para a quadra, faz zona e grita sem parar



Os pisos para a disputa podem variar em até quatro tipos. Este é de carpete



Os gráficos são feios, os controles são simples, mas a diversão compensa

Netto de Tennis (DC)

Esporte, Capcom Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 GD

Netto é um típico jogo de tênis estranho. Os atletas têm fisionomias caricatas e, na disputa, são dezesseis tenistas de nacionalidades distintas. Os cenários são engraçados e coloridos – também feios e totalmente em 2D. São quatro tipos de quadra diferentes: borracha, grama, saibro, sintético. E no bate-bola, apesar de usar apenas dois botões, o rebate é razoavelmente bom. Mas qual é a grande vantagem do jogo? Fácil, é o primeiro a permitir disputas on-line, mas só entre participantes no Japão. Fuja!

Nota final: 3,0



Metal pesadelo: de tirar o sono

Os metaleiros mais conhecidos do universo enfrentam monstruosidades horripilantes

Os integrantes do grupo Kiss retornam à apavorante turnê de shows. Entretanto, desta vez, eles não arrepiam em cima de palcos, mas sim dentro de labirintos sanguinolentos. Como na versão original do PC, no enredo um estranho circo que cruza diversas dimensões paranormais está espalhando atrações pouco convencionais (feiticeiras, monstros e outras esquisitices) por todo o planeta. Agora, invocados pela Madame Raven, os quatro guardiões do rock devem banir as forças do mal.

Mais que mostrarem a língua (superesticadas) para os inimigos, os integrantes da banda roqueira poderão inclinar os oponentes com os mais variados tipos de armamentos, usando de punhais a espadas e de metralhadoras a lança-foguetes. E não é por menos que a rapazlada

exagera nos apetrechos, pois nesta jornada eles formam o sagrado grupo chamado The Elder (uma variação dos Cavaleiros do Apocalipse). Aliás, os componentes da banda são Ace Frehley, Gene Simmons, Paul Stanley e Peter Chris, cada qual com as pinturas e roupas características.

Sua caminhada, regada de muita ação e povoada de bestas horrendas, pode transformá-lo em pó num único segundo e por isso requer olhos atentos ininterruptamente. Mas isso não é problema, pois o visual dos cenários, personagens e poderes é, apesar de macabro, deslumbrante. E no som... a trilha assinada pela própria banda fala por si – em alto e bom tom. Mencionei algo sobre partidas on-line? Pois *Psycho Circus* permite combates sangrentos (é o estilo da banda, afinal) via Internet.

Felipe Azevedo



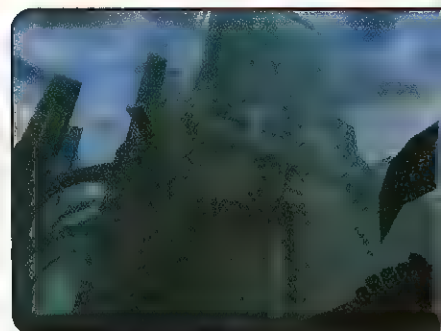
Pode vir, seu bolha. Eu estudei boxe na escola do Myke Tyson e vou te estourar



Com um palhaço destes, nem os marmanjos entrariam no circo. Alguém duvida?



"Cadê o zíper desta armadura?"



Quando sair do castelo, olhe para o céu e veja algo de arrepiar. É macabro



Bem-vindo ao circo dos horrores, criatura nojenta! É de arrepiar os cabelos



Kiss Psycho Circus

Ação	Gráficos	9,0
Fabricante	Som	8,0
Third Law	Jogabilidade	7,5
	Diversão	8,0
	Nota final	8,1

Jogos recomendados

GoldenEye 007 (N64)
Half Life (PC)
Quake 3 Arena (DC)

Brinquedos macabros

O game *Kiss Psycho Circus* foi baseado nas histórias em quadrinhos de mesmo nome, criadas pela mesma editora gringa de *Spawn*. Os desenhos têm autoria de Todd MacFarlane, um dos mais conceituados desenhistas da atualidade. Além da revista, os integrantes do Kiss ganharam também réplicas, já à venda no mundo inteiro, em lojas especializadas. Para saber mais sobre a série, acesse o site www.spawn.com.

Internet

www.kisspsychocircus.com
www.take2games.com
www.thirdlaw.com



Brigando por ciborgues

Enfrente os mais perigosos ciborgues do planeta num pega-para-capar estonteante

Ano 2180, planeta Justice, o mais poderoso e diabólico gear (ciborgue) de todos, Justice, foi destruído no campeonato mundial de lutas. Sem o mestre, os gears restantes acabaram sendo eliminados e chega ao fim o império escravista. Um ano depois, um novo gear, com poderes maiores do que os do próprio Justice, é descoberto e, ameaçados pelo temor ao antigo regime escravocrata, líderes humanos oferecem uma recompensa de 500 mil dólares mundiais àquele que exterminar com a ameaça. Inicia então a caçada conhecida como Guilty Gear X.

Entrando em cena, cada um dos dezesseis lutadores presentes tem um motivo diferente para encarar as árduas batalhas de GGX. Alguns estão pelo dinheiro, outros pela humanidade e há aqueles que se satisfazem apenas com o suor dos combates –

mas todos eles estão prontos para se arriscar diante dos adversários.

Nos combates, como são muitos os estilos de luta envolvidos, apresentam-se técnicas dos mais variados tipos, garantindo alguns ataques e defesas inéditos ao gênero, além do fabuloso instant kill – um golpe que mata o oponente imediatamente. Também é permitido combinar movimentos, inclusive mesclando investidas aéreas e terrestres – o que dá mais complexidade aos duelos e também exige mais habilidade do jogador.

Ponto forte do jogo, o gráfico bidimensional lembra desenhos japoneses, esbanjando nas animações e relembrando o auge da pancadaria. Aliás, também as armas são exóticas e variam de bastões e guarda-chuvas até leques... e todos os equipamentos batendo forte.

Felipe Azevedo



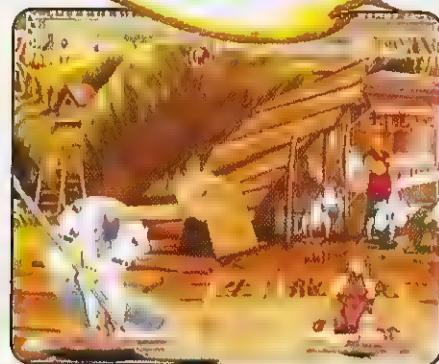
Os efeitos dos ataques especiais são bem legais e os de luzes impressionam



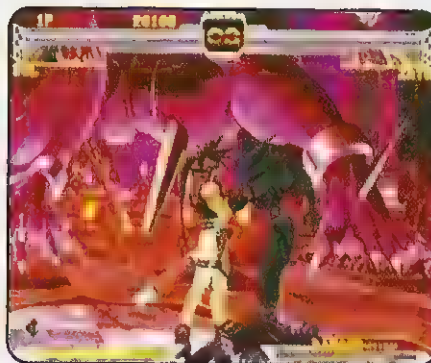
"Antes de estreiar na luta, eu dançava no Locomia! Lembra? Era pura frescura!"



"Com uma espada dessas faço o maior sucesso no açougue"



Faust é o mais estranho dos lutadores. Ele tem movimentos muito engraçados



"Smack! Que tal uma pausa para um beijinho, hein? Chega mais, minha gracinha"



Guilty Gear X

Luta	Gráficos	8,0
Fabricante	Som	8,0
Arc System Works	Jogabilidade	7,5
	Diversão	6,0
	Nota final	7,3

Jogos recomendados

Capcom vs SNK: Millennium Battle (DC)

Guilty Gear (PSX)

The King of Fighters 99: Evolution (DC)

Também nos cinemas

Neste kick and punch o novo gear cria vida própria e supera os controles humanos, espantando toda a população terrestre com ações surpreendentes. O mesmo acontece no filme *Blade Runner*, no qual os replicantes, espécies de ciborgues do futuro, começam a esboçar sentimentos e rebelam-se contra seus comandantes. O herói do filme, vivido pelo galã Harrison Ford, é então obrigado a caçá-los e eliminá-los.

Internet

www.arcsy.co.jp
www.guiltygearx.com
www.sammy.co.jp



Medo e prazer



numa só aventura

Nesta deliciosa e pervertida sequência, as heroínas estão abusadas (abusadas mesmo)

Humberto Martinez

Se é verdade que o proibido e o polêmico chamam atenção, *Retro Helix* chega cegando os felizardos possuidores do PSX com a intensidade de uma estrela nova. Voltado ao público adulto, o game exibe cenas pesadas e detalhadas de violência. A produtora Kronos criou personagens dos quais preferiríamos manter distância caso fossem indivíduos reais: assassinos dotados de sangue frio e em busca da realização materialista a qualquer custo.

Mas sabemos que o grande atrativo de *Fear Effect* são as mulheres. Então, antes que sua baba molhe esta página que preparamos com trabalho, falaremos sobre aquilo que você mais fantasiou durante as noites desde 2000: sexo. Confesso que fui um dos muitos empolgados ao saber do caso da protagonista Hana com a misteriosa Rain. Não só pelo possível contato entre aquelas duas lindas espécimes poligonais, mas também pela barreira que a idéia transpõe num extenso, metódico e comportado histórico nos enredos de jogos. Então, acompanhe mais detalhes quentes a seguir.



Hana Tsu-Vachel

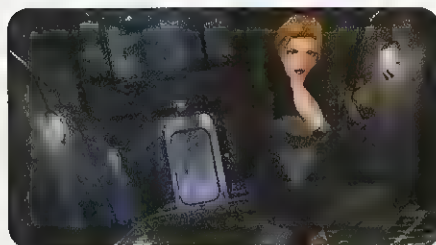
Fazendo o estilo mulher fatal, Hana é uma tremenda gata que traz no sangue origens da China e da França. Extremamente inteligente, a garota é fluente em seis línguas, além de dominar outros dialetos chineses conhecidos apenas por reservados clãs orientais. Treinada desde jovem pela Triad – máfia ancestral dos chineses –, Hana cresceu nos bordéis do submundo, onde aprendeu a usar o corpo na arte da sedução, trabalhando como prostituta (caramba!). Especializada no manejo de armas e na direção de veículos, ela tornou-se mercenária. Seu objetivo era acumular meios para livrar-se dos vínculos com a máfia e poder, finalmente, criar seu próprio destino. Seu nome agora é citado com receio no submundo. Serviços de grande repercussão compõem seu currículo: falta pouco para que Hana alcance seus ideais.

"Engula isso, cretino!"

Avaliação

Confira o desempenho das quatro rodas essenciais à transformação de um game rumo ao sucesso e descubra por que você não pode pensar em perder *Retro Helix*.

Gráficos: todos os personagens apresentados no game são tridimensionais. A criação foi baseada nos traços usados em animes orientais e esbanja detalhes em seus contornos, principalmente se estivermos falando de Hana e Rain. Os cenários futuristas misturam complexos fundos pré-renderizados a objetos em 3D, criando um estilo exclusivo e inconfundível para este jogo. Para finalizar, as frequentes animações são nítidas e ganham destaque por causa dos belíssimos efeitos de luz, reflexo e transparência.



O controle de *Retro Helix* é complicado de acostumar, porém é bem variado e dotado de comandos rápidos e precisos

Som: é de primeira. Novamente causando impacto, os efeitos sonoros de *Fear Effect* mostram as verdadeiras possibilidades de um console com grande potência a ser explorada. Em virtude dos sons limpos e realistas que surgem em tiroteios ou ainda dos ruídos ouvidos nas várias fases, o game rivaliza com produções cinematográficas. Isso graças aos ótimos dubladores que dão vida aos personagens e incrementam o clima do game. Não é preciso dizer que as músicas tecno são a cara do ambiente predominante.

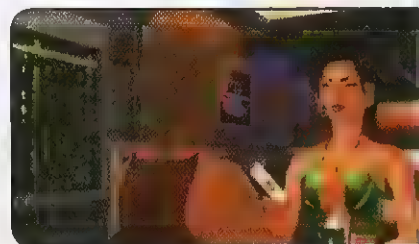


Surgindo inesperadamente, os mutantes que o aguardam no game são páreo duro



Juntando a excelente qualidade dos traços de anime aos belos cenários pré-renderizados temos um dos melhores games para PSX

Controle: um dos problemas observados na versão original de *FE* foi o controle inovador, porém de difícil adaptação. Tamaña complicação acontecia não por falha no manejo do personagem, mas sim pela mudança de câmeras restrita, o que dificultava a localização de inimigos e complicava nas horas de tensão. Desta vez, você contará com o dobro de câmeras, além de poder rolar, correr e atirar ao mesmo tempo que acessa seu inventário em tempo real – diminuindo as restrições e facilitando sua vida.



Tornando-se um show à parte, as dublagens são de alta qualidade e incrementam o clima do game, tornando-o quase um filme

Desafio: um dos aspectos que mais pesam na escolha do game – o momento em que o jogadores revelam seu grau de exigência. *FE* traz mais de 60 inimigos distintos que variam de robôs futuristas a animais mutantes. Com certeza, estas figuras tornarão sua vida infernal. Qualquer deslize significa game over. No entanto, a seleção do armamento certo para cada adversário garante a vitória, mesmo que suada. Para os corajosos, boa notícia: há cerca de doze finais diferentes e áreas secretas para desvendar.



Fear Effect 2: Retro Helix

Ação

Fabricante

Kronos Digital

Gráficos 9,0

Som 9,5

Jogabilidade 8,0

Diversão 9,0

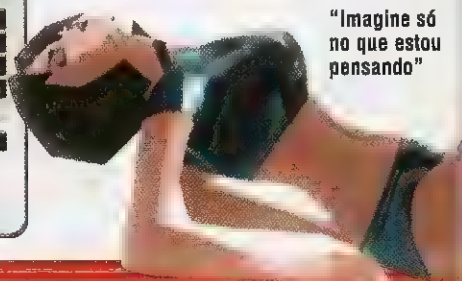
Nota final 8,8

Jogos recomendados

Resident Evil 3: Nemesis (DC, PSX)

Chase the Express (PSX)

In Cold Blood (PC, PSX)



"Imagine só no que estou pensando"



A origem do medo

Sempre buscando poder, a humanidade supera seus limites e desafia regras da natureza ao brincar de deus com as ferramentas criadas pela ciência. O status divino nunca esteve tão perto do plano terrestre como agora, momento em que hábeis intelectos conseguem dissecar a essência de um ser humano e definir de onde vêm suas características, mapeando nosso genoma. É neste tempo, quando a corrida revolucionária passa-se dentro de tubos de ensaio, que começa a trama de *Retro Helix*.

A primeira cena inicia na sedosa pele de Hana, três anos antes do acontecimento visto no *FE* original, quando a garota ainda vivia sob a pesada sombra da Triad (máfia chinesa). Contratada por um figurão das indústrias envolvido nas pesquisas citadas, Hana é encarregada de encontrar uma amostra de DNA especial, vital para o êxito dos estudos. Em sua busca, a agente encontra-se com a sensual e amnésica Rain e acabam tornando-se companheiras de aventuras e amigas íntimas.

Com o desenrolar da trama as surpresas aumentam e não continuam tão agradáveis. Daí em diante criaturas mutantes atravessam constantemente seu caminho, o que põe em risco a vida da dupla. Aliando-se ao ex-militar Royce Glass e ao psicopata Jacob "Deke" Decourt, Hana prossegue a missão que culminará com revelações proporcionadas pelo passado oculto de Rain e pelo confronto com Misty, a irmã gêmea da loura.



Vivendo a trama de *Fear Effect*, você será vítima de surpresas constantes e cenas de cair o queixo. Certamente é um épico

Rain Qin

Dona de lindos olhos azuis, cabelos louros e uma boca capaz de seduzir qualquer homem, Rain é uma caixa de surpresas que vai aquecer o game. A garota entra em cena numa situação inusitada. Para ser mais exato: quando Hana a encontra desacordada num beco. Apesar de fria, Hana vê algo na garota que a impelle a ajudá-la. Recuperada, graças ao tratamento da morena deliciosa, Rain desperta, uma semana depois, totalmente amnésica. Para aumentar o vínculo com a loura, nossa heroína oferece-se para ajudá-la até que restabeleça a memória. Com o passar do tempo, Rain revela alto nível intelectual e surpreende pela facilidade no manuseio de computadores. O game esquenta quando Hana percebe que há uma relação entre seu caso e a loura. Detalhe: nasce uma deliciosa amizade colorida entre as duas (hummm).





Royce Glass

Exemplo para todo o povo norte-americano, Royce foi membro condecorado de uma agência militar tão secreta a ponto de ser desconhecida pela CIA e negada pelo próprio governo americano. Respeitado em técnicas de inteligência militar e experiente no manuseio de armas tecnológicas, Glass foi caçado por seus antigos companheiros depois de desistir da carreira. Conhecedor de segredos que poderiam mudar os rumos do mundo, Glass tornou-se um renegado agindo às margens da lei e matando em defesa própria.

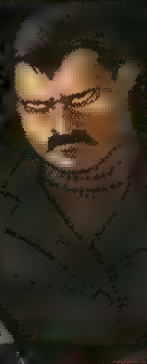


"Tá olhando o quê? Sou feio mesmo"

Jacob "Deke" Decourt

Agressivo e psicótico, Deke é um mercenário que, além de exímio assassino, adora o trabalho – louco varrido. Matar e explodir são prazeres para ele que tem uma lista extensa de vítimas. Só não fique espantado ao encontrá-lo em versão malhada e bad boy: lembre-se de que a história passa-se três anos antes do FE original e, depois desse tempo, o cara engordou pacas. Sem escrúpulos e obcecado por dinheiro e violência, Jacob não é um aliado de confiança. Surpresas fatais podem acontecer nesta parceria.

"Tô pensando nas panquecas que comi para ficar gorducho"



Enigmas

O jogo é uma maravilha e garante entretenimento para mais de 30 horas, tranquilamente. Porém, se há algo que pode comprometer sua diversão, trata-se do nível de dificuldade exagerado que o fará perder preciosos fios de cabelo. Como se não bastasse a crueldade de que cada erro significa morte certa, ainda há enigmas muito difíceis baseados em combinações de números, lógica e até referências a elementos do cenário. Já para os aventureiros experientes, os obstáculos representarão um atrativo a mais.

Preste atenção aos símbolos e escritas que aparecem discretamente pelo game. Eles ajudam na solução dos enigmas



É necessário muita concentração e persistência para completar alguns quebra-cabeças

Cenários

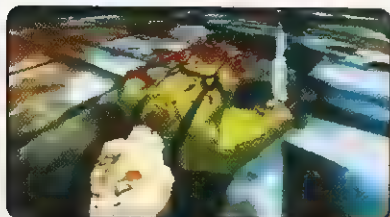
Fear Effect é um game exótico e mais ainda são os lugares onde se passa a aventura. Buscando solucionar mistérios e encontrar o paradeiro de Misty, a irmã gêmea de Rain, você passará por fases extensas e repletas de atrativos gráficos. São belos cenários retratando a Cozinha do Inferno (Nova York), a fortificada cidade de Xi'an, a tumba perdida do primeiro imperador chinês e a lendária ilha dos imortais, Penglai Shan. Todos esses cenários, além de trazerem uma série de efeitos e visuais futuristas, são bem detalhados com toques da arquitetura oriental e símbolos desta cultura. É necessária muita atenção para notar a diferença entre os cenários de efeito e os locais onde você pode interagir.

Os novos ambientes variam desde cenários ancestrais do oriente até interiores de avançadíssimos centros de pesquisa

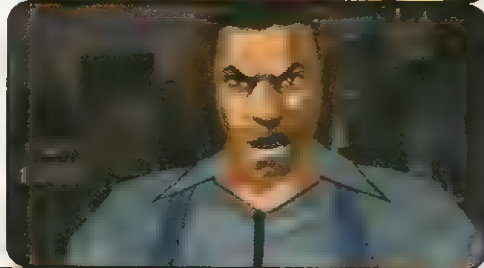


Animações

Um dos grandes destaques em *FE* é a quantidade enorme de animações mescladas às cenas de ação durante o game. Isso resulta num mix de filme animado com ação ininterrupta, já que quase não é necessário carregar de uma cena para outra. É preciso fôlego. São mais de duas horas destas seqüências para você babar com efeitos luminosos e de transparência. Além disso, os traços são mais caprichados em relação à versão anterior. Para vislumbrar toda essa movimentação, estão disponíveis mais de 800 ângulos de visão.

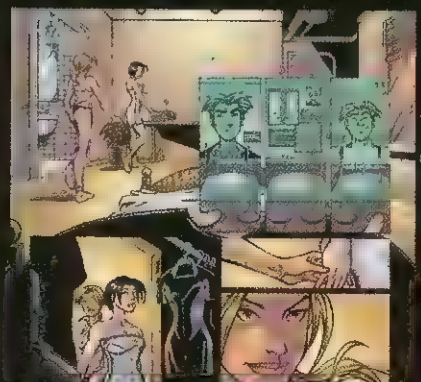


Ação, qualidade e realismo. As animações de *Retro Helix* poderiam compor facilmente um anime de sucesso



Quadrinhos

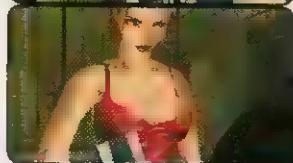
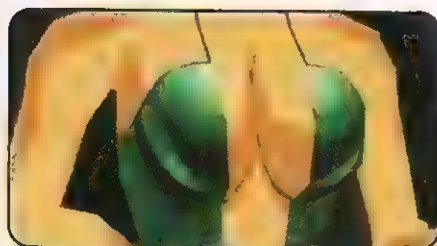
Apenas comprovando que um enredo complexo e inteligente pode dar muito pano para manga, a editora norte-americana TopCow (empresa que incorporou a Image, marca registrada do desenhista Todd McFarlane) interessou-se em criar uma adaptação das aventuras das deliciosas Hana e Rain para quadrinhos de luxo. O enredo? Ficou a cargo de Frank Mastromauro e David Wohl (*Darkness*, *Witchblade*), enquanto os traços estão nas mãos de Francis Manapul. E considerando que as garotas de *FE* têm forte apelo no mercado gringo, há grandes possibilidades de que ganhem uma série no papel. A versão em quadrinhos de *Fear Effect* chegou no final de março nos States, mas não tem previsão alguma para chegar ao Brasil.



Os belos traços das garotas de *FE* estão muito bem representados nestes quadrinhos, fazendo inveja até a *Witchblade* e *Lara Croft*, outras personagens desenhadas pela TopCow.

Sexo

A grande expectativa criada em torno de *Retro Helix* deve-se muito às notícias que divulgavam a amizade mais que colorida entre Hana e Rain. Tudo começou com os polêmicos anúncios de divulgação nas revistas gringas, exibindo as duas heroínas em ternos abraços. E no meio da campanha publicitária veio a bomba: um anúncio no qual as gatas trocavam uma massagem usando apenas lingerie. Não deu outra: a propaganda foi vetada. Já em relação ao game, a verdade: rolam, sim, cenas envolvendo roupa de baixo e coisas do tipo, além de papos picantes entre Hana e Rain. Mas não espere nada muito além disso.



"Armas grandes. É disso que gosto"





Declaramos guerra contra todos

De armas em punho, os soldados mais durões do pedaço esbugalham tudo

Felipe Azevedo

De volta ao campo de batalha, os mercenários Marco, Tarma, Eri e Fio trazem novos e pesados armamentos para acabar com a raça do sádico general Morden. Mas o que eles não previam era que alienígenas seriam os responsáveis pelo caos instaurado. *Metal Slug X* não inova nos gráficos e traz o visual já

manjado — tudo em 2D. Entretanto, diferentemente das versões anteriores, os dois jogadores podem controlar tanques e outros veículos destrutivos simultaneamente. Em seis missões, passadas ao redor do mundo, a dificuldade fica por conta dos inúmeros minichefes e chefes mortais que não dão sossego aos heróis.

Missão 1: Deserts of Arabia

Entrando no combate, neste início tome cuidado com os helicópteros e tanques que tentarão atingi-lo pelo alto. Resgate os prisioneiros para pegar os armamentos e abuse do tanque metal slug para fuzilar os inimigos.



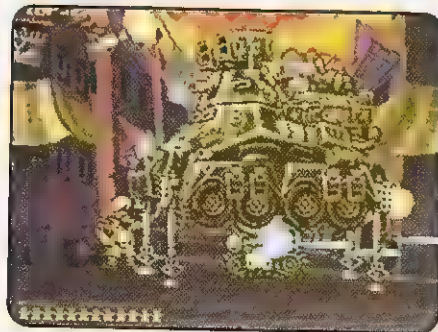
Para não ser pego pelos soldados, destrua este tanque e siga rápido por cima

Chefe: Armored Transport

Entre no metal slug e, em frente à gigantesca máquina, atire sem parar. Tome cuidado com os tiros que saem pelo canhão superior. Quando a máquina levantar-se, fique distante para não ser atingido pela fumaça azul. Após destruir o gerador de fumaça, siga para baixo do monstro mecânico e atire para cima sem parar. Preste atenção aos mísseis que são disparados para baixo da máquina, acertando-os quando estiverem mais próximos.



Usando o metal slug fica fácil derrotar a máquina enquanto você protege-se



Corra para baixo do tanque e atire nos mísseis quando eles estiverem próximos

Missão 2: Valley of the Pharaohs

Aqui os adversários mais difíceis são as múmias que podem transformar-lhe numa delas. Se isso acontecer, você fica mais lento e com dificuldade para atacar. Dentro da pirâmide, siga as setas e suba até o final.



Meta bala nas múmias logo que as avistar para não ser transformado numa delas

Chefe: Iron Claw

Você o enfrentará ao subir por infinitas plataformas. Enquanto pula para fugir do adversário, atire para baixo e lance bombas (ao mesmo tempo). Acerte os mísseis quando começarem a surgir e depois siga para as plataformas nos cantos. Tome cuidado para não cair quando a máquina parar para recarregar energia. O objetivo é safar-se do enorme disparo que atinge praticamente toda a tela.



Enquanto pula para escapar da boca de metal, atire para baixo e lance bombas



Ao perceber que a boca está recarregando, suba numa plataforma mais ao canto

Missão 3: Supply Train

Como essa fase passa-se sobre um trem, você deve pular e atirar para baixo para acertar os soldados que andam de moto nos trilhos. Em alguns vagões, mais à frente,

espere os soldados subirem para poder acertá-los. Entre no slug flyer e prepare-se para encarar vários aviões. Acerte os mísseis para não ser atingido.



No trem o negócio é esperar os soldados escalsem os vagões para acertá-los

Chefe: Four Legger

Four Legger aparece ao lado do trem e começa a atacar com seu canhão principal que lança bolas flamejantes. Fique esperto, pois as bolas têm uma trajetória um pouco estranha. Elas fazem curvas altas e caem de uma hora para outra. Quando a máquina levantar-se, pule e atire. Desvie-se do lança-chamas, que surge na parte inferior, ficando no canto esquerdo da tela. Após destruir o lança-chamas, você consegue atingi-la por baixo, quando a estrutura levantar-se. Mas tome cuidado para não ser esmagado quando ela abaixar.



As bolas flamejantes fazem uma trajetória estranha. Mantenha os olhos abertos



Enquanto a criatura estiver suspensa, pule e atire para conseguir acertá-la

Missão 4: Chinese City, Down

Fique atento aos soldados que atacam com motocicletas, pois eles carregam explosivos. Em frente ao ônibus, que se transforma numa espécie de barricada, atire sem parar para fazer com que os soldados desapareçam.



Se ficar encurralado em barricadas os inimigos chegarão com reforços

Chefe: Big Big Ass Tank

O ataque desse tanque começa com oito canhões gêmeos que disparam em diferentes direções. Destruindo pelo menos cinco deles, outro canhão mais potente surgirá. Ele libera um poderoso tiro capaz de produzir uma grande explosão no chão e atingir os que estiverem por perto. Concentre-se em acertá-lo enquanto esquiva-se dos tiros. Diferente dos canhões anteriores, esse tem apenas seis ou sete direções de disparo diferentes.



Um dos chefes mais bobos. Apenas corra do enorme disparo que pode destruí-lo

Missão 5: New York City

Viajando para os Estados Unidos, você terá trabalho para destruir os trens que tentam esmagá-lo. Atire o mais rápido que puder para mantê-los afastados. Outro trem tentará fazer o mesmo mais à frente. Nessa hora, soldados inimigos também virão para dificultar sua vida. Fique no canto esquerdo e atire para atingir aqueles que chegam por trás. Já no esgoto, muitos mutantes pularão do teto. Acerte-os ainda no alto.



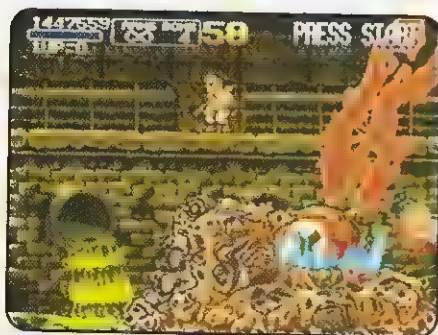
Sem controle, o trem seguirá em sua direção e não parará até ser destruído

Chefe: Nuclear Submarine

Surgindo das águas verdes do esgoto, o estranho submarino lança três tipos de ataque logo no início. As primeiras bolas azuis de energia vão diretamente em sua direção. Logo após, elas são lançadas em forma de arco, dificultando a fuga. No terceiro tipo, as bolas correm para o lado onde você estiver, mudando de altura para tentar acertá-lo. O disparo mais perigoso vem da descarga elétrica que sai da abertura principal. É difícil escapar, mas não impossível.



Fique atento às esferas de energia, pois elas seguem por caminhos diferentes



Este raio não tem muita flexibilidade. Mantenha-se ao centro para ficar ileso

Final Mission

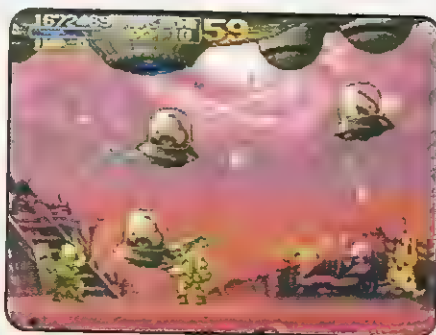
Pule durante a pausa dos mísseis. Mas tome cuidado para não cair na água fria e acabar congelado. O supersoldado é fortíssimo e pode acabar com você facilmente. Vez ou outra você poderá pular e alvejá-lo com uma facada. Mas seja rápido, pois ele também tentará acertá-lo. Pule desviando-se dos tiros que ele dispara logo a seguir e aproveite para mandar bala no canalha (ratátátá!).



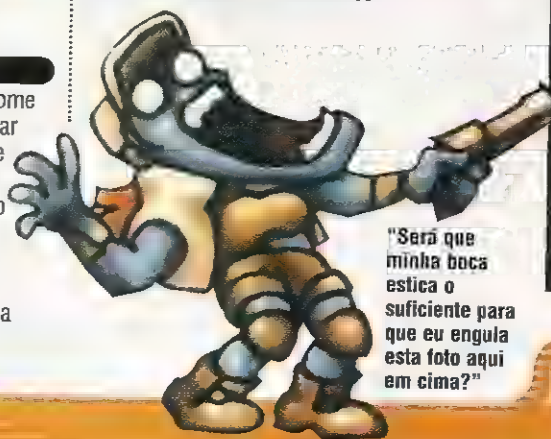
Além de se desviar dos disparos, tenha cuidado para não encostar nos mísseis

Chefe: Battle Drone/Mothership

Encontrando o general Morden, você perceberá que o cara não é nada diante da ameaça alienígena que está destruindo o planeta. O general é sugado para dentro da nave e o ataque começa em seguida. Além de abrir o compartimento principal para soltar alguns ETs em mininaves, essa abertura pode sobrecarregar-se e disparar um poderoso raio. Corra quando ela estiver carregando e mande bala sem parar. Os extraterrestres também atacam com raios verdes. Não se confunda com os vários elementos que ficam no cenário. Após detoná-lo, a enorme nave mãe descerá para juntar-se ao veículo destruído. Os ataques não mudam. O que fica diferente é apenas a quantidade de inimigos que aparecem. Aqui fica ainda mais difícil manter os olhos concentrados nos disparos. Boa notícia: alguns soldados (antes inimigos!) te ajudarão no confronto final.



Contra a nave mãe vale tudo, até esconder-se debaixo do escudo dos soldados



"Será que minha boca estica o suficiente para que eu engula esta foto aqui em cima?"

Slugs e suas bugigangas

Contando com equipamentos de alto poder destrutivo, os mercenários partem ao campo de batalha sem medo algum. Dê uma olhada nas estranhas máquinas que aparecem pela jornada:

• **Camel slug:** camelo equipado com um grande canhão que dispara rajadas em alta velocidade. O jogador fica vulnerável aos disparos a meia altura.

• **Metal slug:** nome e símbolo da série, este tanque tem alto poder defensivo e além disso é o único blindado no mundo capaz de saltar.



• **Slug flyer:** ótimo para enfrentar chefes. O problema é que este avião é encontrado com dificuldade.

• **Slugnoid:** usado principalmente para subir plataformas, o slugnoid tem pouca velocidade e move-se lateralmente, além de perder canhões quando atingido.



Guerra e comédia

Misturando a violência das guerras com toques de humor, a série *Metal Slug* apresenta inimigos cômicos em algumas situações absurdas. Quer exemplos? Os soldados e oficiais podem estar assados galinhas, tomando banho de sol ou mesmo em momentos de total concentração (fazendo cocô). Sobre os tipos enfrentados, há desde soldados ralés até outros mequetrefes que satirizam games como *Resident Evil* – pura lástima! A besteira toda também estende-se às maquinarias incomuns. Afinal são vistos avestruzes, camelos e até elefantes equipados com armamentos pesados que esmagam as frentes de defesa inimigas.



"Tá dominado!
Tá tudo dominado!"



Mario fará um papelão

O encanador italiano retorna num RPG de visual diferente... e você vai adorar isso

Felipe Azevedo

Renovado, Mario — o encanador italiano que come cogumelos para ficar mais forte — volta ao reino da princesa Peach para salvá-la de outras enrascadas. A bagunça tem início quando o arquiinimigo Bowser rouba o cajado mágico Star Rod e pretende usá-lo para avacalhar com todo o reino.

Agora, para salvar o dia, o bigodudo parte em busca da reunião dos sete espíritos das estrelas — que podem restabelecer a ordem local. No decorrer da aventura Mario recruta parceiros para ajudá-lo contra os inimigos. Além disso, explora os confins de todo o reino à procura de equipamentos, itens e

pistas que o ajudem a desvendar os segredos. Agora, verdade seja dita, o visual é o mais surpreendente. Mario e todos os personagens estão em 2D (parecem papel, daí o nome) e vagam por cenários tridimensionais — é engraçado e contagia. Bowser que se cuide. Mama mia!

Prólogo: A Plea from the Stars

Chegando ao castelo, suba as escadas até o quarto da princesa e, após a luta contra Bowser, fale com os goomba em Goomba Village. Entre na casa da família, papeie com o goomba nos fundos. Tente sair da vila pelo portão, volte à varanda, encontre Goomba, caia e siga à esquerda. Olhe os arbustos e encontre o hammer – ele destrói os blocos no caminho. Siga à direita e, retornando a Goomba Village, fale com Goombario. Destrua o bloco e siga em frente. Vá encontrar-se com os Goomba Bros. Detone-os com as técnicas de seu companheiro, alternando os ataques. Siga ao castelo e enfrente King Goomba. Após a batalha, acione o botão azul nas moitas.



Acerte a raiz da árvore para derrubar a semente na cabeça do King Goomba

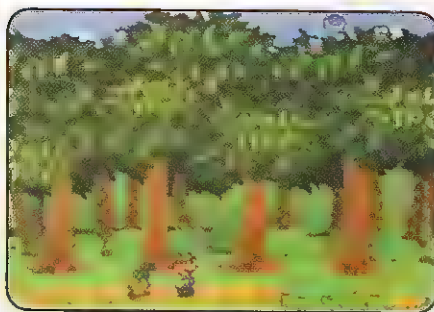
Em Toad Town, entre pelo portão azul e siga a Shooting Star Summit, pela passagem superior. Suba ao fim para encontrar as Seven Star Spirits. Após a animação, recebendo o Lucky Star Pendant, lute com Magikoopa e use seu novo item. Retorne à cidade e bata duas vezes na porta da casa de teto giratório. Fale com Merlon e sala. Vá à passagem da direita e converse com os toad. Volte, fale com Merlon e acompanhe-o.



Além de dar-lhe alguns ótimos conselhos, Merlon ajudará em algumas situações

Capítulo 1: Storming Koopa Bros. Fortress

Derrube o botão azul da árvore e acione-o. Continue até Koopa Village pela passagem inferior. Procure os fuzzy espalhados pela vila e acerte-os. Ao encontrar Kooper, corra atrás do fuzzy e advinhe em que árvore está o casco. Sala da vila e siga pelo outro caminho até Koopa Fortress.



Não deixe o fuzzy fugir de vista, pois ele consegue mover-se com muita rapidez

Na fortaleza, derrote um koopa e pegue a fortress key. Passando por duas salas, destrua outro e acione o botão azul. Suba as escadas e siga à esquerda. Derrote os inimigos para continuar, pegue outra fortress key no fim do corredor. Volte, suba as escadas e abra a porta. Pegue a rampa, acerte o bloco amarelo. Fale com Bombette (rósea), saia da cela e vá à rampa mais uma vez. Siga pela porta (por cima das celas), acione o botão azul na outra sala e desça. Detone a parede, pegando a última fortress key.



Para conseguir avançar, você será obrigado a calar na cela. Então não perca tempo

Suba e acione outro botão na sala à frente. Siga pela porta e, ao sair, tome cuidado com os bullet bills. Destrua os bill blaster e combata Fake Bowser, uma réplica. Apenas acerte-o. Detone os Koopa Bros com martelo e habilidades de Bombette ou Kooper. Quando os dois estiverem juntos, acerte-os duas vezes para que fiquem vulneráveis.

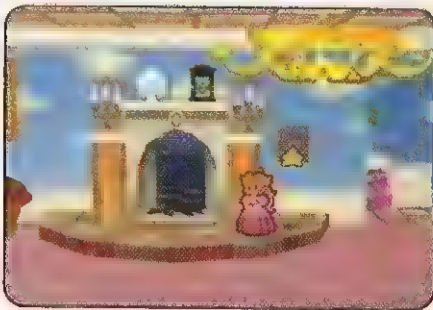


Não se preocupe com a réplica malfeita de Bowser, mas sim com os Koopa Bros.

Volte a Toad Town, siga ao sul até Train Station, destrua a rocha nos trilhos e siga, de trem, para Dry Dry Desert.

Princesa Peach

Com ela, note o quadro ao lado da lareira e aperte o botão. Entre na passagem secreta, aperte outro botão e leia o diário no canto esquerdo da sala.



Use esta saída sempre que precisar. Mas não se esqueça de ver o quadro antes

Capítulo 2: The Mystery of Dry Dry Ruins

Saindo do trem, suba para Mt. Rugged e encontre Parakarry. Ache as três cartas que ele procura e devolva-as.



As cartas ficam em lugares simples. Apenas devolva-as para o carteiro

Siga ao topo da montanha, atravesse o penhasco usando Parakarry. Livre-se dele e continue. Em Dry Dry Desert, fale com Kolorado e vá pela estrada até a entrada de Dry Dry Outpost. Vá duas vezes para o sul e, no oásis, acerte a árvore e pegue um lemon. Entre em Dry Dry Outpost, siga para a direita ao fim, tagarele com o rato de roupa verde e entregue-lhe o lemon. Na Flower Shop, compre um dried shroom e um dusty hammer (nessa ordem). À direita, entre na última casa e atravesse, por cima delas, até o fim. Pegue a pulse stone e volte a Dry Dry Desert com as indicações da pedra. Encontrando o lugar, use a pulse stone na pedra central. No templo, siga à segunda sala, suba as escadas e pise no botão. Volte e desça. Mais adiante, suba as escadas, atravesse ao outro lado e abra a passagem. Pise no botão, volte e entre na sala abaixo apanhando a ruins key.



"Vai, vassoura, estou atrasada para a promoção do supermercado"

Desça, abra a porta, acerte o bloco e destrua os inimigos, ganhando outra ruins key. Abra outra porta e entre na superior. Ative as escadas, entre na sala secreta pelo alto, pegue o superhammer e volte. Siga à direita, na sala com estátuas, pelas portas inferiores até o fim. Acione o botão e pegue a pyramid stone. Volte, destrua a parede da esquerda, desça e vá à esquerda, encontrando a diamond stone. Entre à direita e siga pelo corredor. Destrua o bloco, suba as escadas e apanhe a moon stone. Volte à sala das estátuas: use a pyramid stone na primeira, a diamond stone na terceira e a moon stone na última. Desça as escadas para enfrentar Tutankooopa.



Siga as indicações da foto para encontrar o chefe Tutankooopa e mande ver

Princesa Peach

Volte à sala de Bowser e saia pela porta. Cuidado com os guardas e afaste-se das luzes. Entre na primeira porta à esquerda e siga ao fim.

"Ei, você já conseguiu descolar a Ação Games deste mês?"



No final da biblioteca, você escutará a conversa (essencial) entre os dois guardas

Capítulo 3: The "Invencible" Tubba Blubba

Em Toad Town, siga pela ponte à direita, próxima à casa de Tayce T. Entre na floresta atrás do fantasma. Vá às passagens onde o cenário se move.



Pedras, flores e árvores: fique atento a qualquer coisa diferente no cenário

Entre no hall da mansão, suba as escadas, vá à segunda porta. Examine o armário e acerte o fantasma com o record. Ele servirá na vitrola — toque no ritmo. Quando o fantasma sair da frente do baú, pegue o weight. Desça as escadas, pule na almofada amarela do sofá e use o weight no lustre. Entre na passagem secreta, descendo as escadas. Vá pela porta e siga à direita na outra sala. Abra o baú, encontrando os fantasmas.



Pulando no sofá, agarre-se ao lustre e use o weight para deixar a passagem aberta

Pule no sacana certo e pegue a superbots. Quebre a madeira, no meio da sala, para cair no andar inferior. Acerte os botões e suba as escadas. Volte ao hall, entre na porta da direita. Destrua outra madeira, desça, vá à estante da esquerda, pegue o boo's portrait, volte ao hall e suba as escadas. Coloque o boo's portrait no terceiro quadro (sem imagem) e entre nele. Converse com Bootler e Bow, saia da mansão e siga à direita. Lembre-se do antigo moinho. Continue e chegue ao castelo de Tuba Blubba.



Esse moinho é um ótimo lugar para visitar, não é? Tudo bem, mas não agora!

Siga pela porta à esquerda e continue até despistar os inimigos. Entre na porta do final e, depois, na menor. Desça as escadas, acertando o chão falso para encontrar uma castle key. Volte à entrada do castelo, abra a porta da direita, continue pelo corredor, suba as escadas e atravesse outro corredor superior. Ande até encontrar a pequena porta. Entre. Passe pela sala com espinhos usando Bow, pegue outra castle key. Escolha a porta grande. Chame a atenção do inimigo (na entrada da porta) para despistá-lo. Entre, suba as escadas até o fim e siga. Esconda-se de Tuba Blubba e continue até entrar na pequena porta e pegar outra castle key. Volte, entre no quarto do inimigo. Vá para o fundo e, após a chegada de Tuba, olhe o baú para encontrar a mystical key. Corra quando ele acordar. Saia do castelo, continue até o moinho, use a mystical key e quebre a tampa do poço. Siga pelas portas até encontrar o coração de Tuba Blubba. Acerte-o até que ele fuja.



Contra o coração, use Bow para se esconder. O ataque do inimigo é extremamente forte

Princesa Peach

Comande a princesa até a sala de Bowser para ouvir a conversa. Quando ele fizer perguntas responda: mushroom, thunder rage e soda.

Capítulo 4: Trials in the Toy Box

Em Toad Town, procure os shy guys. Vá à casa que fica antes da entrada para o porto e use o Bow. Entre pela passagem secreta e pule no trampolim.



Desça a marreta, sem dó, na cabeça dos shy guys. Não ligue se não pegar todos

Na Blue Station, siga à direita até o fim usando as caixas. No fim, suba nas plataformas e pegue a storeroom key. Volte à cidade, use a Storeroom key na Item Shop e pegue o toy train. Volte à caixa de presentes que dá acesso à Blue Station e use o toy train. Entre e vá à Pink Station. Siga à direita e, ao fim, espere um shy guy sair pela parede falsa (azul): entre no mesmo momento. No final, pegue a frying pan no último baú. Volte a Toad Town, devolva a frying pan para Tayce e pegue o cake. Na Pink Station, siga à esquerda e, no final, entregue o cake para o gourmet guy. Continue pela passagem aberta.

"Ohhh! Sou um gordo bolo fofo e esfomeado"



Que delícia! Entregue o cake para esse gordão fazendo com que ele entre em transe

Vá para a direita e acione a alavanca cor-de-rosa no fim. Siga a Green Station e, para consertar a linha do trem, bata nas caixas coloridas na seguinte ordem: amarelo, verde, vermelho e azul. Na Red Station e pegue a passagem à esquerda (passe pelos obstáculos giratórios). No fim, você será atacado por Big Lantern. Use a lanterna para vencê-lo e encontrar Watt. Siga à direita na entrada da Red Station, encontrando o esconderijo dos shy guys. Destrua a rachadura e, noutra sala, use Watt para iluminá-la. Corra atrás dos shy guy para abrir passagens secretas. O general Guy chamará alguns comparsas; portanto, destrua-os primeiro.

"Atenção, soldados, vamos tomar o lugar de Jason na sexta-feira 13"



General Guy e sua tropa tentarão te atacar de surpresa. Fique esperto!

Princesa Peach

No Hall do castelo entre na porta direita. Fale com o gourmet guy e pegue a castle key. Use-a na porta principal do hall. Entre na primeira porta da direita e siga as instruções de Twink para assar o cake. Entregue-o ao gourmet guy.

Capítulo 5: Hot Hot Times in Lavalava Island

Acerte as costas da baleia. Entre no estômago e derrote a criatura. Fale com a baleia e vá à Lavalava Island. Siga à direita passando por Yoshi Village. Salve Kolorado duas vezes e vá à entrada do vulcão. Volte à vila e depois à floresta.

"Obrigado por me salvar, mas já disse que não sou o Tiririca"



Kolorado é trapalhão e sempre se mete em encrenca. Salve-o duas vezes

Vasculhe os arbustos e ache a passagem secreta, seguindo pela direita, e tire sushie da árvore. Volte e use-o nas plataformas, nadando nas lagoas e procurando os yoshi na floresta. Encontrando todos, visite o chefe da tribo na pedra sagrada, pegando a jade's raven. Siga à floresta e ache a estátua igual à anterior. Use a jade's raven, entre na passagem secreta, fique à direita e encontre outra passagem nos arbustos.

"Mario, o que você está fazendo com esse filhote de sol?"



Na floresta, está uma estátua de jade. Use a jade's raven para encontrar a passagem secreta

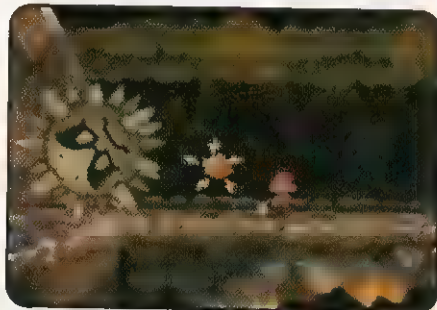
"Marloooo, quer ver como sei fazer a dança do Tigrão?"



"Coltado do papai cubo"



Tampe os buracos com blocos para que a água levante uma pedra que abre a passagem. Puxe o cipó da terceira árvore e, ao encontrar a grande árvore, suba para falar com Jade, que o ajudará a entrar no vulcão. Siga, cruze o corredor com lava e desça. Escorregue pela corda, entre na passagem e empurre os blocos no rio de lava. Empurre dois blocos noutra sala, atravesse e pegue o ultrahammer. Saia e suba, estourando o bloco de metal. Desça por outra corda e, no outro corredor, corra para fugir da esfera. Continue, empurre o bloco azul até a escada da esquerda, destrua os blocos de metais e escape da esfera. Entre na passagem, siga, fale com Kolorado, volte e desça pelo outro caminho.



Destrua os blocos e corra para não ser pego pela gigantesca esfera espinhosa

Para derrotá-la, destrua as plantas menores e ataque a principal. Na segunda versão, as plantas pegam fogo. Use itens contra fogo para facilitar.

"E aí gorducho? Que tal fazer parte da dieta de uma planta carnívora"



Use a habilidade de sushie, quando as plantas estiverem pegando fogo, para destruí-las

Princesa Peach

Saia do quarto, desça ao andar inferior, entre na primeira porta à esquerda e participe da gincana. Respondendo às perguntas, você ganha a sombrinha mágica.



Capítulo 6: Dark Days in Flower Fields

Para encontrar o caminho para Flower Fields, localize quatro magical seeds. Entregue-as para Mihn T, no jardim principal:

- 1) Toad Town.
- 2) Mt. Rugged (usando parakarry, pegue-a).
- 3) Forever Forest.
- 4) Lavalava Island.

Pegue o vulcan vase no baú e entregue-o para Kolorado.



Mihn T é uma espécie de guardião do jardim. Entregue as sementes e siga para a nova fase

Há seis caminhos em Flower Fields. Siga à direita até o fim, encontre Petunia e vença as mont moles, recebendo o magical bean. Acerte uma árvore e pegue um red berry. Volte, entre no caminho inferior da esquerda, entregue a red berry para a flor e vá pelo portão. Acerte a árvore no meio do caminho, pegando a yellow berry. Continue e fale com Posie em frente a crystal tree. Pegue o fertile soil. Volte e siga pelo caminho direito inferior. Entregue a yellow berry à flor.

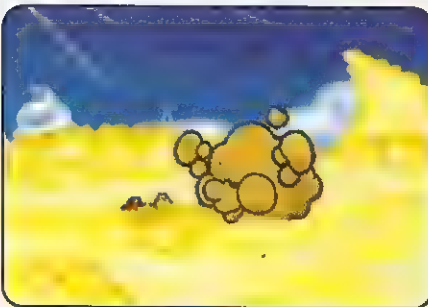


"Ei, bigode, jogue um pouco d'água que eu estou com sede"

A bela Posie toma conta da crystal tree. Seja gentil e ela lhe ajudará

Continue até o fim, papeando com Lilly. Acerte a árvore e pegue a blue berry. Volte, entre no caminho da esquerda, entregando-a à última flor. Na entrada, vença os lakitus e atravesse o labirinto. Fale com Rose, volte e fale com Posie para pegar a crystal berry. Entregue-a para Rose e ela lhe dará a water stone. Encontre Lilly, deixe com ela a water stone e receba a miracle water. Apanhe uma bubble berry na árvore do lago. Entre no caminho superior direito e entregue a bubble berry a bubble plant. Continue, estoure a rachadura

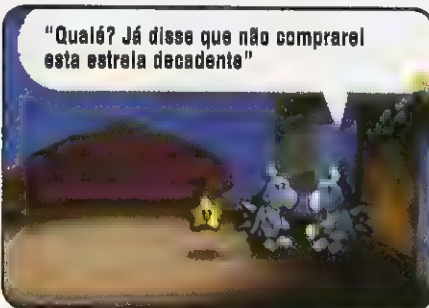
na torre e suba para falar com blessed sun. Ao voltar, Lakilester atacará. Entre no caminho direito superior e acione os pisos, alcançando a passagem. Continue e, na grande máquina, acerte para lutar contra os lakitus. Após derrotá-los, destrua a máquina e detone as nuvens. Volte à árvore central, use os magical bean, fertile soil e a miracle water. Suba na planta para enfrentar Huff n'Puff. Acerte-o e se esconda usando Bow. Quando ele estiver com seus capangas, apele para o poder da estrela.



Cuidado com os capangas de Huff n'Puff. Eles recuperam energia do mestre facilmente

Princesa Peach

Com a sombrinha mágica, transforme-se em guarda. Suba um andar e papele com o vigia da porta que descola a castle key. Desça, use-a na porta principal e, transformada na criatura soneca, suba e fale com o guarda, seguindo ao topo da torre.



"Qualé? Já disse que não comprarei esta estrela decadente"

Faça os guardas de bobo para acabar sendo desmascarado por Kammykoop.

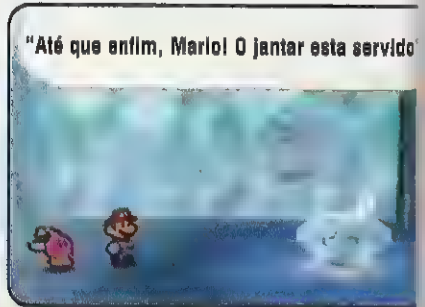
Capítulo 7: A Star Spirit on Ice

Converse com Merlon e siga, pelo cano, até o esgoto. Quebre a madeira para descer, atravesse a água e derrote Blooper. Entre na porta, passe pelos espinhos e vá ao cano. Entre pelas passagens à esquerda até encontrar um baú. Pegue as ultraboos e volte pelo cano. Continue pela direita e use watt, achando blocos invisíveis. Acerte-os e passe por cima até a porta do fim. Entre no cano, siga à direita e entre noutra. Agora à esquerda, entre na última casa e vá à sala ao fundo. Verifique o corpo do pingüim (Mayor), sala da casa e siga à direita.



Use watt para visualizar os blocos invisíveis que dão acesso à porta azul

Chegando ao lago, quebre o gelo e pegue a warehouse key. Entre na warehouse, suba as escadas e pule no trampolim. Use, então, a chaminé da casa ao lado, fale com Herringway e siga-o à casa do Mayor. Converse com os pingüins. Vá atrás dela à direita da cidade até encontrar Merle. Siga-a e pegue o scarf. Volte aos bonecos de neve: use o scarf no que está sem cachecol. Na casa de Mayor apanhe o Bucket. Use-o no outro boneco de neve e entre pela passagem secreta. Siga, estoure o gelo e acione o botão verde. Continue e, ao sair da caverna, siga direto até avistar os itens nas pedras. Não pegue nenhum. Passe por trás das escadas, estoure a rachadura e atravesse a parede da direita. Pegue a star stone, suba as escadas, use-a no buraco e vá ao fim. Entre no crystal palace e pegue a primeira porta. Consiga a blue key, volte ao corredor principal, acione o botão e use a blue key na porta azul.



Atravesse a parede e pegue a star stone para prosseguir sua jornada de sucesso

Passe pela rachadura, siga atrás do vidro e continue à esquerda. Na porta do corredor, quebre a madeira. Volte pelo caminho onde estava a blue key, pule no buraco e pegue a red key. Retorne ao corredor, acione o botão e use a red key na porta. Entre e destrua os três inimigos na última sala. Volte, passe por trás do vidro e siga à direita. Use Bombette para acertar o botão vermelho e corra para a passagem de vidro. Continue pela porta, utilize kooper no pequeno buraco. Entre pela passagem e vá até o corredor onde há um botão azul do outro lado do vidro. Use seu reflexo para acertá-lo. Entre na porta, passe por trás do vidro e siga pela outra destrancada. Opte pela porta do fim, empurre a estátua e faça o caminho inverso. Entre na porta invertida da estátua e desça, pegando a palace key. Sala e abra a porta trancada.

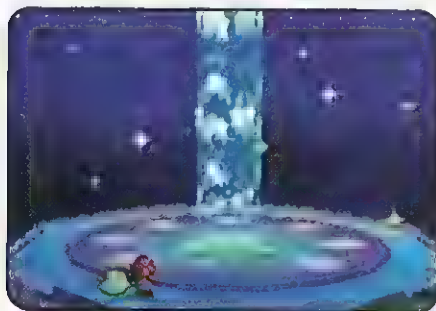


"Criei esse veículo com um liquidificador"

Para resolver o problema das estátuas, coloque-as nas marcas do chão. Faça isso chamando a outra versão para o lado que quiser movê-la. Coloque as estátuas nos locais certos, siga para a porta e derrote o crystal king. Ataque e se esconda usando bow. Quando ele separar-se, utilize itens que possam enfraquecê-lo.

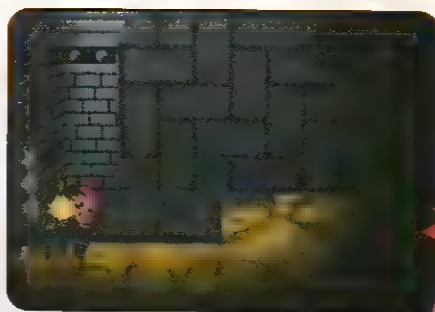
Capítulo 8: A Star-powered Showdown!

Siga diretamente para shooting star summit e suba até star haven pela passagem criada pela estrelas. Siga à esquerda, viajando ao castelo de Bowser.



Com todas as estrelas salvas, elas podem formar um túnel que o levará para a terra das estrelas

Depois da porta, entre na passagem à direita após a ponte. Derrote o inimigo na frente da cela, pegando a castle key. Volte, abra a porta ao lado e siga. Ao chegar na frente da estátua, responda "yes" e saia da cela. Atravesse o corredor de lava usando as habilidades de seus parceiros até a última passagem. Entre, derrote Magikoopa e sua trupe e acione o botão para esfriar a lava. Volte por ela, entre na primeira brecha e pegue outra castle key. Siga pela porta ao fim do corredor e use watt para iluminar. Na sala ao fim, empurre a pedra e fale com a estátua. Entre pela estátua, suba a escada e siga para a direita.



Usando Watt, você passa pela grande sala escura, sem nenhum problema

Pela porta, na segunda sala após o corredor, suba no trampolim e puxe a corrente. Volte para a sala anterior, suba na plataforma, use o trampolim e destrua a parede. Acione o botão do outro lado e puxe uma corrente. Volte para outra sala e pegue a castle key. Puxe as duas correntes novamente e saia da sala. Suba as escadas tomando cuidado com os bill blasters. Na sala, empurre o terceiro bloco para a esquerda. Entre na passagem e, na outra sala, empurre o primeiro bloco também para a esquerda. Siga e empurre o bloco já movido para o outro lado, pegando a castle key no fim. Volte à segunda sala e use a castle key na porta. Adivinhe as perguntas da estátua e siga. De fora, suba um piso e entre no portão do fim. Suba as escadas, entre na porta da direita e vá pela passagem da seguinte forma: superior, inferior, inferior, superior, inferior e superior. Passe pela ponte e acerte a falsa princesa na porta.



Fique atento na ordem, quantidade e cores dos personagens para não errar as perguntas

Continue até derrotar Jr. Koopa. Siga pela estátua até a frente do castelo. Entre e vá aos andares superiores. Encontrando Bowser, use a magia star bean quando ele utilizar star rod. Ao derrotá-lo, siga-o até o topo para enfrentá-lo definitivamente. Derrote Kammykoopas com a princesa e Twink para ganhar a magia peach bean, capaz de desfazer os efeitos da star rod na nova versão Bowser. O bicho tem 99 HP, então trate de comprar alguns itens que recuperem também seu HP para a batalha. Aí é só curtir o fim da história.

Bigode, cascos e cabeçadas

Confira as habilidades de seus companheiros para acabar com os capangas fedidos de Bowser:



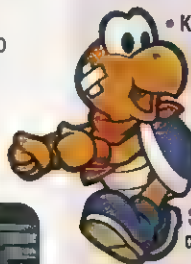
- Bombette
Body Slam: atinge inimigo no chão.
Bomb: atinge inimigo com explosão próxima.
Mega Bomb: atinge todos os inimigos com explosão.
Power Bomb: atinge todos os inimigos no chão com explosão.

• Bow

- Fan Smack: atinge inimigo com bofetadas.
Outta Sight: torna Mario transparente.
Smack: atinge inimigo com bofetadas.
Spook: assusta inimigos.

• Goombarro

- Charge: aumenta (+2) poder de ataque.
Headbonk: atinge um inimigo com a cabeça.
Multibonk: pode acertar o inimigo várias vezes.
Tattle: permite que o jogador veja a quantidade de HP dos inimigos durante a luta.



• Kooper

- Dizzy Shell: tonteia todos os inimigos no chão.
Flaming Shell: atinge todos os inimigos no chão com casco flamejante.
Power Shell: atinge todos os inimigos no chão com casco.
Shell Toss: atinge inimigo no chão com casco.

• Lakilester

- Cloud Nine: torna Mario invisível.
Hurricane: retira todos os inimigos da batalha.
Spiny Flip: atinge inimigo com esfera espinhosa.
Spiny Surge: atinge todos os inimigos com esferas espinhosas.

• Parakarry

- Air Lift: carrega inimigo para fora da luta.
Air Rush: atinge todos os inimigos com casco voador.
Shell Shot: atinge inimigo com casco voador.
Sky Dive: atinge inimigo pelo alto.

• Sushie

- Belly Flop: atinge um inimigo com barrigada.
Squirt: atinge um inimigo com jato d'água.
Tidal Wave: atinge todos os inimigos com enorme inundação.
Water Block: cria barreira d'água.

• Watt

- Electro Dash: atinge inimigo com descarga elétrica.
Mega Shock: paralisa todos os inimigos com descarga elétrica.
Power Shock: paralisa inimigo com descarga elétrica.
Turbo Charge: aumenta (+3) o poder de ataque dos heróis.



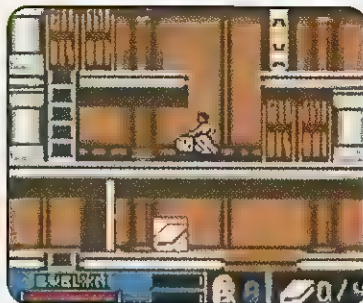
Ronaldo Testa

The Mummy

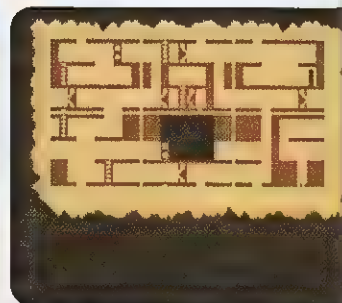
Aventura, Universal Interactive Studios
1 jogador, cartucho

O filme *A Múmia* encolheu para chegar com a corda toda no portátil. Como no longa-metragem, você acompanhará a expedição à procura da Cidade dos Mortos, vasculhando os ambientes em busca de tesouros. No início das andanças você controla a atrapalhada Evelyn, mas, com o avanço da aventura, pode ficar no controle de outros personagens. Claro, desafiar os domínios da lendária Múmia é tarefa árdua e, para ter sucesso, será preciso safar-se de armadilhas espalhadas por esfinges, pirâmides e sarcófagos.

Nota final: 7,0



Ahhh! Saíam todos da minha frente. Estou correndo para fazer algumas compras



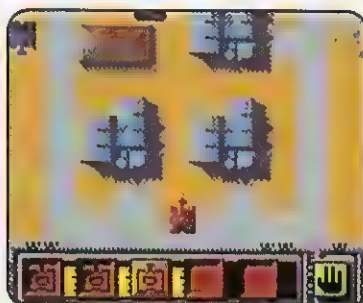
Aí está o mapa do tesouro... ou será do triste destino para os exploradores

Force 21

Estratégia, Red Storm Entertainment Incorporation
1 jogador, cartucho

Ano 2015, durante uma suposta Terceira Guerra Mundial as batalhas estão esquentando entre as facções América do Norte e China – ambas com vasto poderio nuclear. Agora, antes que o pior aconteça, você escolherá de que lado lutar e deverá guiar suas tropas (blindados, helicópteros ou mesmo a artilharia), ingressando em dezesseis missões por territórios que vão de florestas a montanhas. O clima é estratégico e requer tanto inteligência como paciência na movimentação de sua milícia. Guerra é guerra!

Nota final: 6,5



Aproxime-se dos seus inimigos distraídos. Você terá mais chance nos ataques



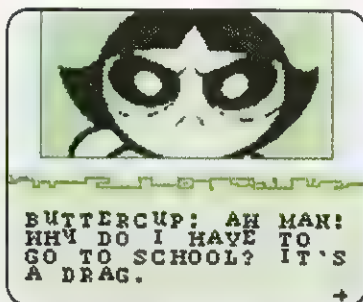
Não tenha medo de molhar-se. Os blindados não enferrujam em tão pouco tempo

PowerPuff Girls: Paint the Townsville Green

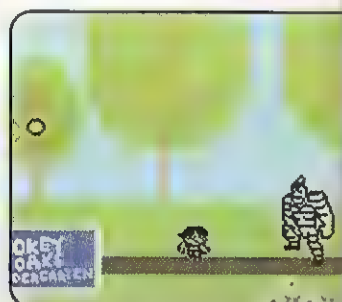
Aventura, Sennari Interactive
1 jogador, cartucho

Quando as Meninas Superpoderosas teriam folga, chegou a notícia: Townsville estava sendo saqueada por ladrões. E o resultado todos sabemos: as garotas partem para limpar as ruas da cidade, escorraçando os bad boys com murros, pontapés, sopapos... bem-feito para os bandidos. Acontece que só a Florzinha participa desta aventura e rala bastante por cenários coloridos como escolas, playgrounds e até telhados das casas à procura dos sacanas.

Nota final: 6,5



Florzinha não dá chance alguma aos criminosos feios e bota todos para correr



Apesar do tamanho, a heroína dá com o recado... o grandalhão que o diga

Woody Woodpecker Racing

Corrida, Konami Computer Entertainment
1 jogador, cartucho

Hehehehehe. Pica-Pau está na área e deixará os oponentes para trás... é porque desta vez o passarinho maluco de cabelo vermelho participa de uma corrida bem louca. Estão prontos quatro modos de jogo (extreme, grand prix, sprint e time attack), além de muitos personagens para comandar. Aliás, entre os participantes estão o próprio Pica-Pau, Knothead, Splinter, Wally Walrus, Winnie Woodpecker, além de outros. E se você acha os pilotos doidos, espere para ver os cenários e itens usados pela galera.

Nota final: 6,0



Apanhe os itens espalhados por toda a pista para destruir seus adversários



O sacana do Pica-Pau fez pose para a foto. Até que não ficou tão bobo assim



Fábio Figueiredo

Need for Speed: Porsche Unleashed

Corrida, Electronic Arts
1 a 8 jogadores, 1 CD

Se você não tem dinheiro para comprar uma Porsche (e não deve ter mesmo), experimente a sensação de pilotar uma no mundo virtual – e olha que não fica muito longe não!

Need for Speed: Porsche Unleashed traz num só game toda a história dessa marca que já vem colecionando fãs há mais de 50 anos. São muitos modelos para escolher. E todos eles, graças à colaboração da fabricante, são meticulosamente detalhados, tanto por fora como por dentro – para se ter

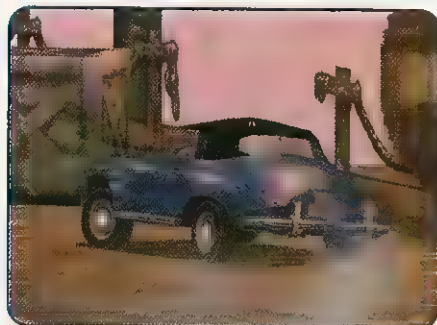
uma idéia, no modelo 911, os aerofólios se levantam quando você atinge mais de 50 milhas por hora, e se retraem a menos de 30. Quer mais?

As pistas se dividem em circuitos fechados e estradas, com cenários tão espetaculares que dão vontade até de parar no acostamento para olhar melhor.

Enfim, a diversão é garantida, tanto no modo single player como no multiplayer, que pode ser via rede ou internet.



"Se eu não conseguir fazer essa curva vou sair da página"



Este modelo pode parecer meio antigo, mas corre mais do que você imagina



Os detalhes dos veículos são realmente o grande show no game



E, falando em detalhes, dê só uma olhada numa das estradas por onde você vai passar

Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe

Simulador, United Developers
1 a 8 jogadores, 1 CD

Encare a dura realidade da Segunda Guerra Mundial e sinta o tremor de uma rajada de balas cortando sua fuselagem nesse game que vai elevar sua adrenalina ao limite.

Fighter Squadron coloca você literalmente dentro do terror de uma batalha aérea extremamente realista. São dez autênticos modelos de aviões e bombardeiros americanos, alemães e ingleses, como o Mustang, Spitfire e o B-17, entre outros.

Os combates são travados em 90 missões separadas em 30 cenários diferentes, que incluem esquadrões dotados de inteligência artificial – esses caras variam desde leais companheiros até camisas insanas. E para

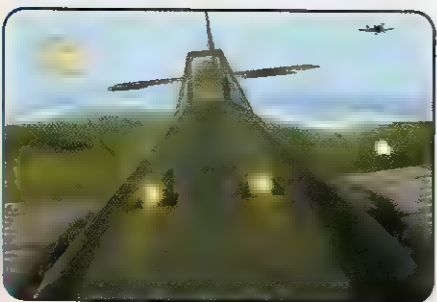
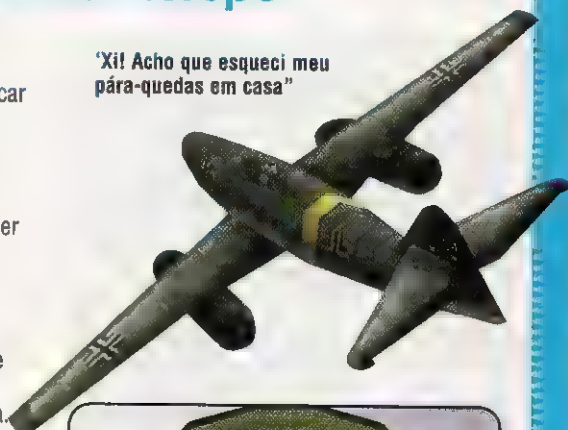
completar a interatividade, você pode trocar de posição nos aviões de sua esquadra.

Os gráficos são bem realistas e as aeronaves são dotadas de 40 diferentes pontos de destruição e colisão, o que diversifica o combate – você poderá perder partes da fuselagem e ter seu avião danificado parcialmente ou totalmente, dependendo de onde for atingido.

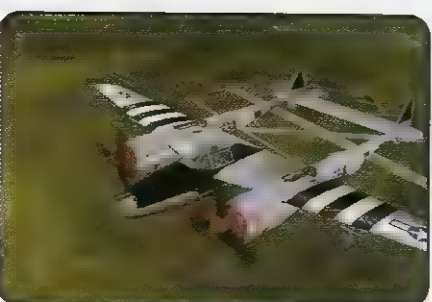
O pacote inclui também um editor de missões que permite criar cenários single player, ficando ao seu gosto definir os alvos, aviões, rotas e condições de vitória.

FS também possui a opção multiplayer via rede ou internet.

"Xi! Acho que esqueci meu pára-quadras em casa"



Os diferentes ângulos de visão vão deixar você cara a cara com o inimigo



Não. Não são gêmeos siameses. Este avião é estranho assim mesmo



"Caramba, quanto relógio! Assim vai ficar difícil perder a hora. E onde fica o toca-fitas?"



Ronaldo Testa

Kingdom Under Fire

RPG, Phantagram Limited

Distribuidor: Greenleaf Distribuidora Limitada

Prepare-se para uma verdadeira guerra entre heróis. Em algum lugar, num reino muito distante, o maior dos massacres está acontecendo. Heróis montam suas legiões misturando raças como humanos, orcs, vampiros, dragões e outros. O jogo é dividido em missões ao longo de sete partes. Cada uma delas é comandada por um líder. No total, são mais de 70 personagens e 40 missões que o deixarão de cabelos em pé. É preciso estar atento aos seus recursos: ferro, ouro e o maná, o qual confere poderes mágicos.

Nota final: 6,5



Você pode montar verdadeiros exércitos. Andar em bandos é tática essencial e muito mais segura

Call to Power 2

Estratégia, Activision Incorporation

Distribuidor: Electronic Arts Incorporation

Está na hora de bancar o construtor e erguer seu próprio império. São mais de 6,3 mil anos de história durante os quais você gastará lábia para manter a paz entre as nações e ainda aumentar suas conquistas: o jogo começa no Antigo Egito e pode chegar à era contemporânea. Quanto mais se constrói, mais pontos são ganhos. Pequenas batalhas serão inevitáveis e, se você precisar de um pedaço de terra, não há outro jeito senão guerrear por ela. Para quem gosta de jogos de estratégia, é um prato feito.

Nota final: 6,0



Você enfrentará diversas batalhas. Prepare seu exército para evitar o pior

Construa estruturas bem próximas umas das outras para economizar território



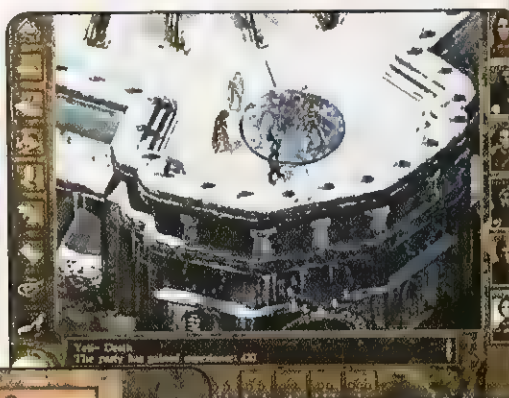
Icwind: Date

RPG, Black Isle Studios

Distribuidora: Byte & Brothers

Se você é fascinado por RPGs, não pode perder *Icwind*. Aqui sua jornada reunirá boa trama, gráficos de primeira e som de arrasar – elementos clássicos do universo de *Forgotten Realms* (AD&D). Para começar, você precisa escolher entre diversas profissões e montar seu personagem com as roupas que preferir. Além das vestimentas, selecione armas, magias e habilidades e siga em frente. O jogo oferece mais de 100 itens e 59 magias. Os monstros também fazem parte da trama e somam mais de vinte espécies.

Nota final: 8,0



Dá para comandar um grupo com até seis personagens. Banque o chefe e delone

Você escolherá entre diversas profissões épicas. Selecione e siga pela jornada

Bugs Bunny & Taz: Time Busters

Aventura, A2M

Distribuidora: Infogrames Entertainment

Pernalonga e Taz estão enfiados: desta vez, o desafio é recuperar uma preciosa jóia reguladora do tempo que o peste do Patolino deixou cair dentro da máquina do tempo da vovó. Para consegui-la de volta, a velhinha contratou os dois espertalhões – o diabo Taz e o coelho mais maluco dos desenhos animados, Pernalonga. Juntos, terão de encontrar a pedra e fazer tudo voltar ao normal, tarefa nada fácil. O game viaja por



Taz está mais espertalhão e pode voar num tapete, como o do Aladdin



quatro diferentes eras e traz inimigos como Yosemite Sam, Elmer Fudd e outros.

Nota final: 6,5

Os cenários são bem engraçados e lembram os episódios clássicos do desenho

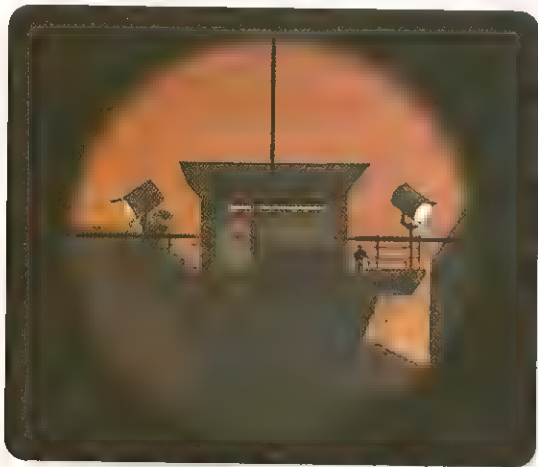
Project IGI – I'm Going In

Ação, Eidos Interactive Limited

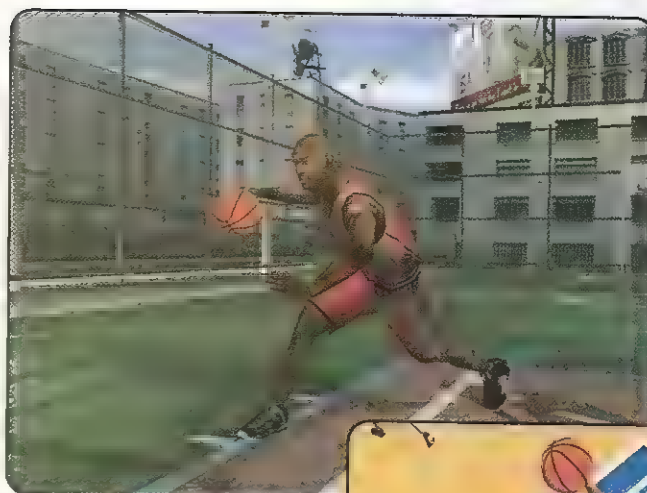
Distribuidora: Greenleaf Distribuidora Limitada

Os tiroteios são mania, prepare-se. Em *Project IGI – I'm Going In*, você se sentirá como um soldado real. Vestindo o papel de Jones, um ex-militar que recebeu a missão de capturar um coronel russo que contrabandeou uma ogiva nuclear gringa, será preciso abusar das habilidades de espionagem, esquivando-se de circuitos de vigilância ao longo de 20 fases – afinal é melhor evitar o inimigo a desafiá-lo. O clima lembra o da Guerra Fria e os cenários são imensos, alternando entre campos abertos e bases.

Nota final: 7,5



Use a mira do rifle franco-atirador para atirar em inimigos a longa distância



Aproveite e resolva sua rixa nas quadras jogando mano a mano. É imperdível

NBA Live 2001

Esporte, Electronic Arts

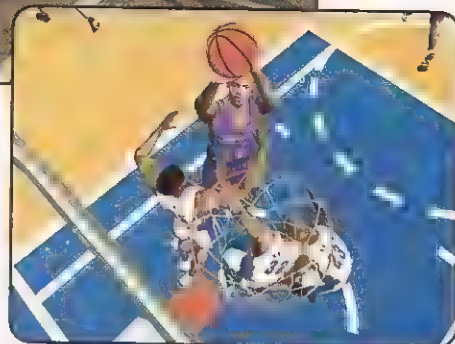
Incorporation

Distribuidora: Electronic Arts Incorporation

Em *NBA Live 2001*, você tem a chance de ser um empresário norte-americano que encara grandes negociações envolvendo

astros do basquete. A saída de um jogador essencial pode abalar o time e prejudicar sua campanha. Já pelas quadras (mesmo nas de rua), rolam inúmeras animações do banco de reserva, comemorações dos jogadores e cestas. Dá para sentir-se dentro do ginásio: os sons e os efeitos empolgam e a torcida aflita grita nos melhores lances. A música, de qualidade, é assinada por Montell Jordan.

Nota final: 8,0



Os personagens ganharam novos movimentos, como esta incrível enterrada

Oni

Ação, Bungie Software

Distribuidora: Greenleaf Distribuidora Limitada

Foi misturando elementos de luta e tiro que os programadores desenvolveram *Oni*, um jogo que combina visão em terceira pessoa com personagens do estilo anime (desenhos japoneses). Você comanda a sensual Konoko, membro de elite de uma organização que tem como principal alvo o sindicato do crime. Além dos muitos socos, pontapés e armas potentes, conferem-se cenários criados por arquitetos profissionais que se preocuparam com a movimentação da personagem e a iluminação. Os inimigos não lhe deixarão em paz.

Nota final: 7,0



As animações são de qualidade e não ficam devendo para animes japoneses



Konoko é bonita, mas não banque o engraçadinho com ela ou poderá se dar mal

Sim Coaster

Estratégia, Electronic Arts Incorporation

Distribuidora: Electronic Arts Incorporation

Sim Coaster é uma variação de *Theme Park*, o primeiro jogo de estratégia a colocar você no controle de um parque de diversões. Porém, em *Coaster*, a ênfase fica sobre as montanhas-russas que, como principal atração de seu conglomerado, podem ter quilômetros de extensão. Bancando o administrador, dá para construir e gerenciar os brinquedos, eventos, lojas e até empregados do parque. Só não vale reclamar das greves por aumento de salário. No total, são quinze localidades para erguer o investimento.

Nota final: 7,0



No início, o desafio é bancar o mão-de-vaca para, depois, torrar os lucros



Não construa montanhas-russas muito grandes. As pessoas ficam amedrontadas

BBK 2007

NFL GameDay 2001

Truques

Na tela de senhas, digite:

Ação desacelerada: STROBE LIGHT.

Jogo mais difícil: SMARTER CPU.

Jogo mais fácil: CHEATERS.

Melhorar defesa: CRUNCH.

Melhorar endurance: ENDURANCE.

Melhorar field goals: BOOM BOOM.

Melhorar linha defensiva: LINE BUSTER.

Melhorar velocidade: BOOSTER.

Mostrar cheers leaders: FASHION SHOW.

Mostrar créditos: CREDITS.

Movimentos especiais: SPECIAL MOVE.

Opção all bobo: ALL BOBO.

Opção rocket man: ROCKET MAN.

Personagens 989 Studios: 989 SPORTS.

Personagens altos: STICK MEN.

Personagens com mão grande: STICKEM.

Personagens em 2D: TWO D.

Personagens grandes: GIANTS.

Personagens invencíveis: UNBEATABLE.

Personagens pequenos: TINY GUYS.

Spyro: Year of the Dragon

Truques

Durante a partida, pause e digite:

Dificuldade aumentada:

●, ■, →, ↵, →, ■, ●, ■.

Dificuldade diminuída:

●, ■, →, ↵, →, ■, ●, X.

Ganhar jewel: ●, R1, ●, L1, ●, R2, ●, L2, ●.

Mostrar créditos:

↵, →, ↵, →, ↵, →, ■, ●, ■, ■, ■, ●.

Personagem cabeçudo:

↑, R1, ↑, R1, ↑, R1, ●, ●, ●, ●.

Personagem cor amarela:

↑, ↵, ↑, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →,

↑, ↵, ↑ (duas vezes).

Personagem cor verde: ↑, ↵, ↑, →, ↑, ■,

R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↑, ↵, ↑.

Personagem em 2D: ↵, →, ↵, →, L1, R1,

L1, R1, ■, ●.

Command & Conquer Red Alert: Retaliation

Truques

Durante a partida, aperte ▲ e digite:

Fácil derrota: ●, X, ●, ■, ■, X.

Fácil vitória: ●, ●, ▲, X, X, ■.

Ganhar \$ 1 mil: X, X, ■, ●, ●, ●.

Ligar unidade (parabombs):

X, X, X, ●, ▲, ■.

Mostrar mapa: ▲, ▲, X, ●, ▲, ■.

WWF Smackdown! 2: Know Your Role

Itens secretos

No modo season, complete o jogo.

Modo tag team table match

No modo king of the ring, usando Buh Ray ou D-Von, na dificuldade hard, complete o jogo.

Personagem Big Show

Na opção create a superstar, digite:

Wrestler elementsnumbertypecolorwidththickness
• Head					
Eyes	.027	.12	.128	.128	.128
Face nose	.003	.12	.128	.128	.128
Facial hair	.018	.12	.128	.128	.80
Hair base	.001	.001	.134	.128	.68
Mouth	.001	.12			
• Lower body					
Abdomen mass	.136	.145	.128		
Arms mass	.138	.149	.128		
Feet mass	.132	.136	.128		
Feet, shoes	.005	.55	.128	.128	.28
Figure head mass	.123	.130	.116		
Forearm mass	.156	.176	.137		
Hands mass	.176	.196	.156		
Skin color base color	.128	.113	.128		
Tights body suit	.024	.52	.128	.128	.52
Upper body mass	.132	.137	.128		
Wrists mass	.147	.160	.135		
• Movelist	unknown x				
• Upper body					
Elbow pads	.004	.128	.128	.76	
• Weapon	piped chair				

Personagens secretos

No modo season, complete os seguintes objetivos:

Personagem "Bad Ass" Billy Gunn: vença o king of the ring durante um ano.

Agora, espere até que Billy Gunn apareça no PPV.

Personagem Cactus Jack: vença o no way out durante um ano.

Agora, espere até que Cactus Jack apareça contra Triple H.

Personagem Debra: vença o royal rumble durante um ano.

Agora, espere até que Debra apareça contra Vince McMahon.

Personagem Mick Foley: vença o wrestlemania, durante um ano.

Agora, espere até que Mick Foley apareça no wrestlemania.

Pandemonium

Truques

Infinita arma: OTTOFIRE.

Começar com 31 vidas: VITAMINS.

Começar com 31 vidas, na fase final:

ALMABHOL.

Fase de bônus pinball: TOMMYBOY.

Personagem inimigo imortal: EVILDEAD.

Personagem invencível: HARDBODY.

Personagem contorcido: THETHING.

(segue L2 e aperte ● ou X).

Girar câmera: TWISTEYE

(segue L1 + L2 e aperte o direcional).

Seleção de fases: BORNFREE.

Todos os corações: CORONARY.

Todas as fases/senhas

Na tela de senhas, digite:

Fase 1: ADEAMIE.

Fase 2: EPIJAKCA.

Fase 3: FBIJAKCI.

Fase 4: KOCCIEE.

Fase 5: NGIAIBJJ.

Fase 6: NIJAJBCB.

Fase 7: KGCACICI.

Fase 8: AHICBAJE.

Fase 9: AIICFAJG.

Fase 10: AIICBAJI.

Fase 11: FBIJAKCK.

Fase 12: FDIJAKDC.

Fase 13: FFIJAKDK.

Fase 14: KACACIBA.

Fase 15: ADMCFEID.

Fase 16: EMIEKBE.

Fase 17: OEIBBMJ.

Fase 18: FAAIAKCE.

Fase 19: KECACJJE.



Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Roupas secretas

No modo championship, termine o jogo com o personagem, habilitando a nova roupa dele.

Personagens secretos

No modo championship, termine o jogo:

First Lady: dez vezes.

Freak E. Deke: uma vez.

Freedom Brock: seis vezes.

GC Thunder: três vezes.

Michael Jackson: duas vezes.

Mr. President: nove vezes.

Robox Rese-4: oito vezes.

Rocket Samchay: sete vezes.

Shaquille O'Neal: cinco vezes.

Wild "Stubby" Corley: quatro vezes.

Alinear personagens

Na tela de seleção de personagens, aperte:

Personagem c/ luvas grandes:

←, →, ↑, ↓, R, L.

Personagens gordos:

→, →, ↑, ↓, →, R, R, L

Personagens magros:

→, →, ↑, ↓, →, R, L.

Personagens mortos:

←, ↑, →, ↓, R, R, L.

Roupas alternativas (datas especiais)

Ligue o Dreamcast sem nenhum GD, selecione settings, date/time e coloque:

Roupa Christmas (Rumbleman):

December 25.

Roupa Easter (Mama Tua): April 23, 2001.

Roupa Halloween (JR Flurry): October 31.

Roupa Independence Day

(GC Thunder): July 4.

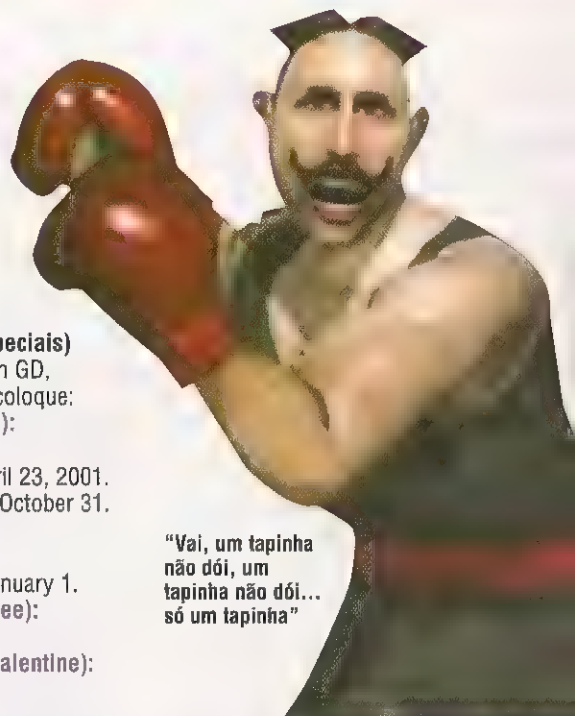
Roupa New Year's (Joey T): January 1.

Roupa St. Patrick's Day (Referee):

March 17.

Roupa Valentine's Day (Lulu-Valentine):

February 14.



"Vai, um tapinha não dói, um tapinha não dói... só um tapinha"

Hidden and Dangerous

Truques

Na tela de seleção de nome, digite IWILLCHEAT. Agora, durante a partida, aperte [Enter] e digite:

Fácil derrota: GAMEFAIL.

Fácil vitória: MISSIONOVER.

Gráficos wireframe: DEBUGDRAWWIRE.

Mostrar animação final: SHOWTHEEND.

Personagens aliados ressuscitados: RESURRECT.

Personagens cabeçudos: FUNNYHEAD.

Personagens invencíveis: CANTDIE.

Renovar energia: GOODHEALTH.

Roupas alternativas: LARACROFT.

Todas as portas abertas: OPENALLDOOR.

Todos os inimigos destruídos:

KILLTHEMALL.

Todos os itens: ALLLOOT.

Visão dianteira dos inimigos: ENEMYF.

Visão traseira dos inimigos: ENEMYB.

Obs.: use o Dreamcast keyboard (teclado).



"Saia correndo e esconda-se enquanto eu conto até 100 e saio à sua procura"

Star Wars Demolition

Personagens secretos (modo difícil)

Termine o jogo, conquistando \$10 mil.

Personagem Boushh, Darth Maul e Lobot: usando Malakili.

Personagem Malakili: usando Tamtel

Shreej, Pugwis, e Wittin.

Personagem Pugwis: usando General Otto e Tia & Ghia.

Personagem Tamtel Shreej: usando Boba Fett e Wade Vox.

Personagem Wittin: usando Aurra Sing e Quagga.

Truques

Na tela de preferências, segure L + R e, na tela jedi mind trick, digite:

Ação acelerada: THROTTLEUP.

Ação desacelerada: LOW_MO_ON.

Configuração do controle diferente:

EXTRABUTTS.

Fases e personagens aleatórios:

NO_PEEKING.

Gravidade alta: BFM_FEELIT.

Gravidade baixa: LO_GRAV_ON.

Mostrar filme da derrota: SAD_MOVIES.

Mostrar filme da vitória: MOVIE_SHOW.

Personagem invencível: RAISE_THEM.

Todos os inimigos desligados (battle):

NO_BADDIES.

Todos os personagens: WATTO_SHOP.

Todos os veículos (multiplayer):

MULTI_CARS.

Soul Fighter

Menu de truques

Na tela do logotipo Soul Fighter, aperte ↵ + Y, entre e saia do menu de opções.

Seleção de fases

Na tela do menu de truques, digite:

Fase 2: AABXYA.

Fase 3: XAYAAB.

Fase 4: YYBAXA.

Fase 5: BABXXY.

Fase 6: XAXBYY.

Fase 7: ABXBYB.

Fase 8: YBBAXY.

Fase 9: BYAAXB.

Fase 10: XABBAX.

Fase 11: YBYXAB.

Fase 12: XBAXBY.

Truques

Na tela do menu de truques, digite:

Energia extra: ABXXYA.

Mostrar créditos: AAAAAA.

Todas as armas: XAAYBB.



"Buá! Trate de devolver agora mesmo o dinheiro do meu lanche, seu babaca"

MTV Sports: Skateboarding - Featuring Andy McDonald

Todas as fases, personagens, pranchas e roupas

No modo single player, no submodo lifestyle, digite PASWRD.

NFL Quarterback Club 2001

Truques

Na tela de senhas, digite:

Bola escorregadia: BTTRFNRS.

Bola gigante: BCHLL.

Bola incendiada: HSNFR.

Bola pegajosa: STCKYBL.

Bola pequena: FLBBR.

Fase escorregadia: SLPNSLD.

Personagens gordos: MRSHMLLW.

Personagens magros: TTHPCK.

Personagens sensíveis: HSPTL.

Street Fighter Alpha 3 (Street Fighter Zero 3)

Personagem Evil Akuma (Shin Gouki)

Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Akuma (Gouki), segure Start e aperte A.

Silent Scope

Truques

No modo arcade, na tela de seleção de submodos, digite:

Alvos Invisíveis: →, ↓, →, X, ↓, X, X, Y, ↓, →, ↓, →, X, Y.

Alvos sem indicação:

→, →, →, →, ←, ↓, ↓, →.

Mira desligada: →, ↓, →, X, →, ↓, →, X.

Mira em forma de coração: ←, →, →, X, Y.

Mira sem linhas: →, →, →, X.

Modo acelerado:

↓, Y, ↓, X, Y, ↓, →, ↓, →, X, Y.

Modo espelhado: ←, ←, →, X, ↓, ↓, ↓, Y,

↓, →, ↓, ↓, ↓, X.

Modo noturno: →, ↓, ↓, ↓, X, Y.

Visão em primeira pessoa:

↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓.

Truques (em jogo)

Durante a partida, no modo arcade, pause e digite:

Trocar cinco segundos por energia: B, A,

→, ←, →, ←, ↓, ↓, ↓, ↓.

Trocar energia por cinco segundos: ↓, ↓,

↓, ↓, ←, →, ←, →, A, B.



Quando seu ídolo estiver jogando mal, contate um atirador para estimulá-lo

Test Drive Le Mans 24 Hours

Tela de pause limpa

Durante a partida, pause e segure X + Y.

Visões alternativas

Durante o replay, aperte Y.

NHL 2K

Truques

Na tela do logotipo da Sega, segure L + R e digite:

Equipe Black Box: B, A, B, Y.

Personagens cabeçudos: B, B, X.

Obs.: use o controle no slot D.



Priiii! A torcida está aflita e esperando que o juiz caia de bunda no gelo

TNN Motorsports Hardcore Heat (Buggy Heat)

Truques

Na tela de seleção de modos, digite:

Cores alternativas: ↓, ←, ↑, →, X, Y, L, R.

Veículo LE-2001: Y, X, →, ←, →, ←,

↓, ↓, ↑, ↑.

Veículo T4 Fighter: ←, →, ↓, X, X, X, X.

Maken X

Truques

Durante a partida, pause e aperte:

Personagem invencível: ↓, ←, ↑, →, L, A, X, ←, R, B, Y, ↑, L, A, ↓.

Tela de pause limpa: X + Y.

Todas as armas: ↑, →, ←, ↓, B, L, R, A,

→, X, B, ←, R, Y, ↑.



"Ui! Olha só o leque que ganhei de minha cabeleireira"

Guilty Gear X

Animações secretas

No modo arcade, termine:

Animação Anji: usando Anji.

Animação Axl Low: usando Axl Low.

Animação Baiken: usando Baiken.

Animação Chipp Zanuef: usando Chipp Zanuef.

Animação Dizzy: usando Dizzy.

Animação Faust: usando Faust.

Animação Jam Kuadoberi:

usando Jam Kuadoberi.

Animação Johnny: usando Johnny.

Animação Ky Kyske: usando Ky Kyske.

Animação May: usando May.

Animação Millia-Rage: usando Millia-Rage.

Animação Potemkin: usando Potemkin.

Animação Sol Badguy: usando Sol Badguy.

Animação Testament: usando Testament.

Animação Venom: usando Venom.

Animação Zato-1One: usando Zato-1One.

Personagens secretos

No modo survival, complete os objetivos:

Personagem Testament: consiga nível 20 e vença Testament.

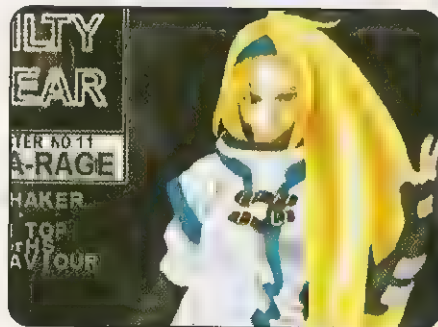
Personagem Dizzy: consiga nível 30 e vença Dizzy.

Roupas alternativas

Na tela de seleção de personagens, use:

Roupa alternativa 1: segure A + X.

Roupa alternativa 2: segure B + Y.



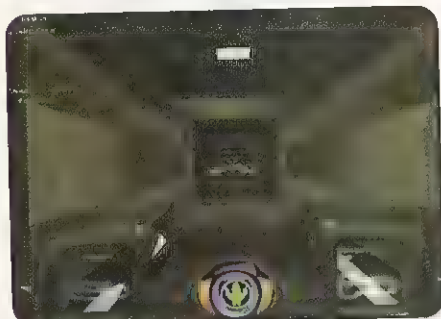
"Você me deve 4 reais. Pode ir pagando ou vai levar tabelas vitaminadas"



Descent 3

Truques

Durante a partida, digite:
 Destruir inimigos: deadofnight.
 Gráficos sem texturas: shananigans.
 Mostrar frame rate: framelength.
 Mostrar o mapa: treesquid.
 Personagem invencível: burgergod.
 Pular fase: moreclang.
 Todos os equipamentos: ivegotit.
 Obs.: não funcionam no modo multiplayer.



Tá querendo desafiar o cara que tem esta arma? Eu pensaria duas vezes antes

Tonic Trouble

Truques

Durante a partida, digite:
 Ganhar nove vidas: LIVES.
 Item nº 1: DOC1.
 Item nº 2: DOC2.
 Item nº 3: DOC3.
 Item nº 4: DOC4.
 Item nº 5: DOC5.
 Item nº 6: DOC6.
 Máxima barra de energia: MORELIFE.
 Máxima energia: FULLLIFE.
 Personagem invencível: GOD.
 Personagem Super Ed: SUPERED.
 Personagem voador: MODEFLY.



Praticar tiro ao alvo usando mosquitos não é lá uma coisa muito inteligente

Tony Hawk's Pro Skater 2

Truques (fácil)

Durante a partida, pause, segure [7]* e digite:
 Ação acelerada: [↑], [C], [V], [→], [↑], [B], [↑], [C], [V], [→], [↑], [B].
 Ação desacelerada: [B], [↑], [V], [C], [Space], [V], [B].
 Gráficos disco: [↑], [↑], [C], [B], [↑], [↙], [↑], [Space].
 Gráficos sem texturas: [↑], [↑], [↑], [C], [V], [↑], [→].
 Gráficos wire frame: [↑], [B], [→], [↑], [C], [V].

Gravidade real da Lua: [↙], [↑], [↙], [↑], [↑], [↑], [C], [V], [↙], [↑], [↙], [↑], [↑], [↑], [C], [V].

Gravidade real da Terra: [B], [→], [↑], [↙], [V], [B], [→], [↑], [↑].

Nível de especial máximo: [Space], [V], [B], [B], [↑], [↙], [V], [C].

Nível de status (10): [Space], [V], [B], [C], [V], [↑], [↑].

Nível de status (5): [↑], [C], [V], [↑], [↑].

Nível de status (6): [↑], [C], [V], [↑], [↑].

Nível de status (7): [↙], [C], [V], [↑], [↑].

Nível de status (8): [→], [C], [V], [↑], [↑].

Nível de status (9): [B], [C], [V], [↑], [↑].

Opção blood: [→], [↑], [C], [V].

Opção kid mode: [→], [C], [V], [↑], [↑].

Opção perfect balance: [→], [↑], [↙], [C], [→], [C], [V].

Personagem cabeçudo: [C], [B], [↑], [↙], [↙], [C], [→], [↑], [↙].

Personagem gordo**: [Space], [Space], [Space], [Space], [↙], [Space], [Space], [Space], [Space], [↙], [Space], [Space], [Space], [Space], [↙].

Personagem lento: [Space], [C], [↙], [↑], [↑], [↑], [C], [V].

Personagem magro**: [Space], [Space], [Space], [Space], [C], [Space], [Space], [Space], [Space], [C], [Space], [Space], [Space], [Space], [C].

Todas as fases: [↑], [V], [→], [↑], [C], [V], [→], [↑], [↙], [C], [C], [↑], [B], [B], [↑], [→].

Todos os gaps: [↑], [↑], [↙], [↙], [B], [↙], [↑], [V], [V], [↑], [→], [C], [C], [↑], [Space].

Todos os personagens: [C], [B], [→], [V], [B], [→], [B], [V], [→], [C], [→], [↑], [↑], [↙], [↑], [C].

Todos os truques: [Space], [Space], [Space], [C], [V], [↑], [↑], [↙], [↑], [C], [V], [Space], [V], [B], [Space], [V], [B].

Obs.: (*) teclado numérico; (**) repetir a senha aumenta o efeito. Após acionar o truque, selecione a opção end run.

Truques (difícil)

No modo carrer, cumpra os objetivos:

Ação desacelerada: pegue \$150 mil nove vezes.

Fase Chopper Drop: usando todos os personagens, conquiste medalha de ouro.

Fase Skate Heaven: usando todos os personagens, pegue \$150 mil.

Fases espelhadas: pegue \$150 mil quinze vezes.

Filme 80's Tony Hawk: usando McSqueeb, conquiste três medalhas de ouro.

Filme Bails: usando qualquer personagem*, conquiste três medalhas de ouro.

Filme Custom Skater: usando Custom Skater, conquiste três medalhas de ouro.

Filme Neversoft: usando Private Carrera, conquiste três medalhas de ouro.

Filme Spider-Man: usando Spider-Man, conquiste três medalhas de ouro.

Gráficos disco mode: pegue \$150 mil quatorze vezes.

Gráficos sem texturas: pegue \$150 mil doze vezes.

Gráficos wire frame: pegue \$150 mil oito vezes.

Gravidade real da Lua: pegue \$150 mil treze vezes.

Gravidade real da Terra: pegue \$150 mil onze vezes.

Nível de especial máximo: pegue \$150 mil cinco vezes.

Nível de status máximo: pegue \$150 mil seis vezes.

Opção kid mode: pegue \$150 mil três vezes.

Opção perfect balance: pegue \$150 mil quatro vezes.

Opção skip to restart: pegue \$150 mil duas vezes.

Opção weight: pegue \$150 mil sete vezes.

Personagem cabeçudo: pegue \$150 mil dez vezes.

Personagem McSqueeb: usando Tony Hawk, pegue \$150 mil.

Personagem Officer Dick*: usando qualquer personagem, pegue \$150 mil.

Personagem Private Carrera: usando qualquer personagem, complete todos os gaps.

Personagem Spider-Man: usando Custom Skater, pegue \$150 mil.

Obs.: (*) não use os personagens Tony Hawk ou Spider-Man.

Filmes secretos

No modo carrer, conquiste três medalhas de ouro:

Andrew Reynolds: usando Andrew Reynolds.

Bob Burnquist: usando Bob Burnquist.

Bucky Lasek: usando Bucky Lasek.

Chad Muska: usando Chad Muska.

Elissa Steamer: usando Elissa Steamer.

Eric Koston: usando Eric Koston.

Geoff Rowley: usando Geoff Rowley.

Jamie Thomas: usando Jamie Thomas.

Kareem Campbell: usando Kareem Campbell.

Rodney Mullen: usando Rodney Mullen.

Rune Glifberg: usando Rune Glifberg.

Steve Caballero: usando Steve Caballero.

Tony Hawk: usando Tony Hawk.

Manobras especiais

Manobra	Sequência	Custo	Regular	Switch
• Andrew Reynolds				
Hardflip late flip	↑, ↑, [C]	.7,5 mil	.1,5 mil	.1,8 mil
Nose grab tailslide	↑, ↑, [V]	.10 mil	Variável	Variável
Triple helflip	↑, →, [C]	.9,5 mil	.1,7 mil	.2.040
• Bob Burnquist				
One foot smith	→, ↑, [V]	.7,5 mil	Variável	Variável
Racket air	↙, ↑, [B]	.10 mil	.1,5 mil	.1,8 mil
Rocket tailslide	↑, ↑, [V]	.8,5 mil	Variável	Variável
• Bucky Lasek				
Fingertip airwalk	↙, →, [B]	.8,5 mil	.1,5 mil	.1,8 mil
One foot Japan	↑, →, [B]	.10 mil	.1.250	.1,5 mil
The big hitter	↙, ↑, [V]	.10 mil	Variável	Variável
• Chad Muska				
Hurricane	↑, →, [V]	.8,5 mil	Variável	Variável
Muska nose man	→, ↑, [B]	.11,5 mil	Variável	Variável
Mute backflip	↑, ↑, [B]	.11,5 mil	.4,5 mil	.5,4 mil
• Elissa Steamer				
Hospital flip	↙, →, [C]	.9,5 mil	.1.250	.1,5 mil
Indy backflip	↑, ↑, [B]	.11,5 mil	.4 mil	.4,8 mil
Madonna tailslide	↑, ↙, [V]	.8,5 mil	Variável	Variável
• Eric Koston				
Indy frontflip	↑, ↑, [B]	.11 mil	.4 mil	.4,8 mil
Pizza guy	↑, ↙, [B]	.11,5 mil	.1.750	.2,1 mil
The fandangle	→, ↑, [V]	.9,5 mil	Variável	Variável
• Geoff Rowley				
Double hardflip	→, ↑, [C]	.7,5 mil	.1,5 mil	.1,8 mil
Half flip casper	→, ↙, [C]	.9,5 mil	.1.250	.1,5 mil
Rowley darkslide	↙, →, [C]	.9,5 mil	Variável	Variável
• Jamie Thomas				
Beni f-flip crooks	↑, ↑, [V]	.10,5 mil	Variável	Variável
Laser flip	↑, →, [C]	.9 mil	.1,5 mil	.1,8 mil
One foot nose manual	↙, ↑, [B]	.10,5 mil	Variável	Variável
• Kareem Campbell				
Casper	↙, ↑, [B]	.9,5 mil	Variável	Variável
Ghetto bird	↑, ↑, [C]	.11 mil	.1.750	.2,1 mil
Nosegrind to pivot	↑, ↑, [V]	.9 mil	Variável	Variável
• McQueeb				
Layback grind	→, ↙, [V]	.20 mil	Variável	Variável
Pogo air	↙, →, [B]	.20 mil	.2 mil	.9,6 mil
The 900	→, ↓, [V]	.15 mil	.8 mil	.9,6 mil
• Officer Dick				
Assume the position	↑, ↑, [B]	.15 mil	.1,5 mil	.1,8 mil
Lazy-A-Grind	↙, ↑, [V]	.20 mil	Variável	Variável
Salute!	↙, ↑, [B]	.20 mil	.2,5 mil	.3 mil
• Private Carrera				
Ho ho handplant	↑, ↑, [B]	.10 mil	.2 mil	.4 mil
Fifty-5 ho slide	↙, ↑, [V]	.20 mil	Variável	Variável
Double splits	↙, ↑, [B]	.20 mil	.2 mil	.2,4 mil
• Rodney Mullen				
Casper to 360 flip	↑, →, [B]	.12 mil	Variável	Variável
Helflip darkslide	→, ↙, [V]	.11,5 mil	Variável	Variável
Nollie underflip	↑, ↙, [C]	.10 mil	.1,5 mil	.1,8 mil
• Rune Glifberg				
Christ air	↙, →, [B]	.8,5 mil	.1 mil	.1,2 mil
Kickflip1 foot tail	↙, ↑, [C]	.10 mil	.1.250	.1,5 mil
One foot bluntsie	↙, ↑, [V]	.9,5 mil	Variável	Variável
• Spider-Man				
Does whatever a spider can	↙, →, [C]	-	.3,5 mil	.4,2 mil
Spidey flip	↑, ↑, [B]	-	.5 mil	.6 mil
Spidey grind	↙, →, [V]	-	Variável	Variável
• Steve Caballero				
Fs 540	→, ↙, [B]	.9,5 mil	.3,5 mil	.4,2 mil
Hang ten	→, ↑, [V]	.10 mil	Variável	Variável
Triple kickflip	↑, ↙, [C]	.7,5 mil	.1.250	.1.450
• Tony Hawk				
Overturn	↑, ↙, [V]	.8,5 mil	Variável	Variável
Sacktap	→, ↑, [B]	.10 mil	.1,5 mil	.1,8 mil
The 900	↑, ↑, [B]	.15 mil	.8 mil	.9,6 mil

Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade

Truques

Durante a partida, aperte a tecla [Tab] e digite:
999 (magic/mana): nwcmidichlorians.
Aumentar dinheiro: nwcwatto.
Aumentar nível: nwcquigon.
Ligar Archangels: nwcpadme.
Ligar Black Knights: nwcдарthmaul.
Mostrar mapa: nwcrevealourselves.
Todas as armas: nwc2d2.
Todas as construções: nwcconruscant.

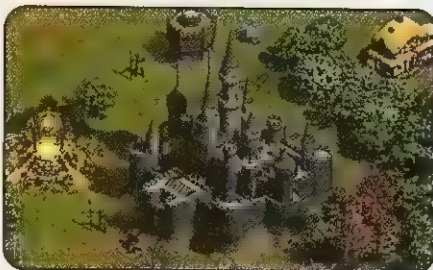


Mas que beleza, estas aí estão bancando modelos fotográficos e fazendo poses

Majesty: The Fantasy Kingdom Sim

Truques

Durante a partida, aperte [Enter] e digite:
10 mil (gold): FILL THIS BAG.
Fácil derrota: NOW YOU DIE.
Fácil vitória: VICTORY IS MINE.
Máxima energia: RESTORATION.
Mostrar frame rate: FRAME IT.
Mostrar o mapa: REVELATION.
Proteção contra magias: CHEEZY TOWERS.
Todas as construções: BUILD ANYTHING.
Todas as magias: GIVE ME POWER.



Esta deve ser a casa de algum marajá. Vamos ver se tem dinheiro lá dentro



Doom 64

Todas as fases (dificuldade I own Doom!)

Na tela de senhas, digite:
Fase 1: cnn8 9bj0 680t nvk?
Fase 2: c5l8 9bjw 682t dvk?
Fase 3: dnj8 9bjr 684s 5vk?
Fase 4: d5g8 9bjm 686s xvk?
Fase 5: fnd8 9bjh 688s nvk?
Fase 6: f5b8 9bjc 68?s dvk?
Fase 7: gn98 9bc8 69cr 6bk?
Fase 8: g578 9bc4 69fr ybk?
Fase 9: hn58 9bc0 69hr pbk?
Fase 10: h538 9bcw 69kr fbk?
Fase 11: jn18 9bcr 69mq 6bk?
Fase 12: jsz8 9bcm 69pq ybk?
Fase 13: knx8 9bch 69rq pbk?
Fase 14: k5v8 9bcc 69tq fbk?
Fase 15: lps8 9bb8 69wp 6vk?
Fase 16: l6q8 9bb4 69yp yvk?
Fase 17: mpn8 9bb0 69op pvk?
Fase 18: m6l8 9bbw 692p fvk?
Fase 19: npj8 9bbr 694n 6vk?
Fase 20: n6g8 9bbm 696n yvk?
Fase 21: ppd8 9bbh 698n pvk?
Fase 22: p6b8 9bbc 69?n fvk?
Fase 23: qp98 9bf8 67cm 6bk?
Fase 24: q678 9bf4 67fm ybk?
Fase 25: rp58 9bf0 67hm pbk?
Fase 26: r638 9bfw 67km fbk?
Fase 27: sp18 9bfr 67ml 6bk?
Fase 28: s6z8 9bfm 67pl ybk?
Fase 29: tpx8 9bfh 67rl pbk?
Fase 30: t6v8 9bfc 67tl fbk?
Fase 31: vls8 9bd8 67wk 5vk?



"Prepare-se para engolir quilos de chumbo grosso, seu pedaço de carne fétido"

Star Wars: Rogue Squadron

Fase de bônus Battle of Hoth

Durante a partida, conquiste gold medal em todas as fases.

Fase de bônus Beggar's Canyon

Durante a partida, conquiste bronze medal em todas as fases.

Fase de bônus The Death Star Trench Run

Durante a partida, conquiste silver medal em todas as fases.

Truques

Na tela de senhas, digite:

Dificuldade máxima: ACE.

Fase de bônus Battle of Hoth: DEADDACK.

Fase de bônus Beggar's Canyon:

WOMPRAT!

Fase de bônus The Death Star Trench Run:

WOISTHAN.

Fase especial AT-ST: CHICKEN.

Infinita vida: IGIVEUP.

Ligar radar: RADAR.

Mostrar créditos: CREDITS.

Mostrar foto dos produtores: BLAMEUS.

Opção at the movies: DIRECTOR.

Opção concert hall: MAESTRO.

Todas as fases: GAMEFLO!

Todos os equipamentos: TOUGHGUY

Veículo 1969 Buick*: KOELSCH.

Veículo Millennium Falcon: FARMBOY

Veículo Tie Interceptor:** TIEDUP.

Obs.: (*) deixe o cursor sobre V-Wing

deixe o cursor sobre Millennium

Falcon e aperte ↑.

Trocar personagem na tela do título

Na tela de senhas, digite:

Personagem B. Hoppe: THBPILOT.

Personagem C. Huelsbeck: CHIPPIE.

Personagem D. Jagalski: FLYDODGE.

Personagem F. Sauer: TIECK.

Personagem H. Schmidt: BERGLOWE

Personagem J. Eggebrecht: WUTZI.

Personagem J. Petersam: SIRHISS.

Personagem M. Wagner: PSYLOCK.

Personagem R. Henke: ICHHELD.

Personagem R. Stember: RUDIBUBI.

Personagem T. Engel: HARDROCK.

Personagem T. Richter: TOBIASS.

Veículo Naboo Starfighter

Na tela de senhas, digite HALIFAX?.

Depois, na tela de senhas, novamente.

digite !YNGWIE!

Mickey's Speedway USA

Equipamentos secretos

Durante a partida, procure por:

Stolen Car Part 1: em Indianapolis, após o túnel à esquerda.

Stolen Car Part 2: em Philadelphia, no navio, atrás das caixas.

Stolen Car Part 3: em Chicago, na saída do túnel, no segundo atalho.

Stolen Car Part 4: em Malibu, no início, siga pela curva em U.

Largada rápida

Durante a partida, na largada, acelere (botão A) quando a 3ª acender-se.

Truques (modo difícil)

Durante a partida, conquiste gold medal ou platinum medal nas seguintes condições:

Campeonato Frantic Finale: pegue todos os equipamentos secretos.

Campeonato Victory Vehicles: nos três primeiros campeonatos, dificuldades amateur, intermediate e professional.

Infinito continue: nos três primeiros campeonatos, dificuldades amateur, intermediate e professional.

Opção heckle button: nos três primeiros campeonatos, dificuldades amateur e intermediate.

Opção negative coins: no campeonato Traffic Troubles, dificuldade mirrored.

Opção rainbow goo: nos três primeiros campeonatos, dificuldade amateur.

Opção speedometer digital: no campeonato Traffic Troubles, dificuldade mirrored.

Opção tiny players: no campeonato Freewayphobia, dificuldade mirrored.

Opção view credits: no campeonato Frantic Finale, dificuldade mirrored.

Personagem Dewey: nos três primeiros campeonatos, dificuldade amateur.

Personagem Louie: nos três primeiros campeonatos, dificuldade intermediate

Scooby-Doo! Classic Creepy Capers

Truques

Durante a partida, usando Shaggy (Salsicha), segure L e aperte:

Personagem invencível: C↑, C←, C↓, C↑, C↓, ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
Pular fase: C↑, C↓, C↑, C↓, ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, →, ←.



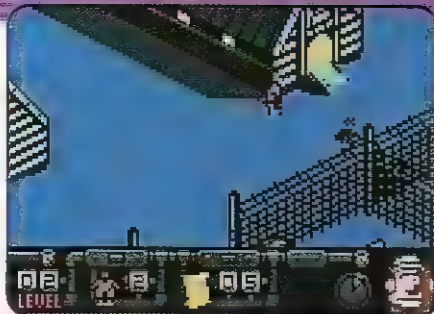
Áí está Salsicha procurando por comida. Acho melhor ele vasculhar na cozinha

Chicken Run

Fases secretas

Na tela de senhas, digite:

- Fase 2: bronze, cruz, coroa, bravura.
- Fase 3: diamante, bravura, honra, bronze.
- Fase 4: cruz, bravura, bronze, bronze.
- Fase 5: coroa, diamante, coroa, honra.
- Fase 6: heroísmo, diamante, cruz, prata.
- Fase 7: honra, heroísmo, cruz, bronze.
- Fase 8: diamante, prata, cruz, coroa.
- Fase 9: honra, heroísmo, bravura, diamante.
- Fase 10: bronze, bravura, bronze, bravura.
- Fase 11: prata, cruz, prata, diamante.
- Fase 12: bravura, diamante, cruz, heroísmo.
- Fase 13: prata, cruz, bravura, bravura.
- Fase 14: heroísmo, coroa, heroísmo, heroísmo.
- Fase 15: bronze, coroa, cruz, honra.
- Fase 16: heroísmo, prata, bravura, bravura.
- Fase 17: bronze, prata, heroísmo, diamante.
- Fase 18: coroa, heroísmo, diamante, prata.
- Fase 19: cruz, prata, prata, coroa.
- Fase 20: prata, diamante, heroísmo, bravura.
- Fase 21: coroa, heroísmo, cruz, prata.
- Fase 22: honra, cruz, coroa, cruz.
- Fase 23: coroa, prata, cruz, honra.
- Fase 24: honra, diamante, heroísmo, diamante.



"Amigo, vamos bater um papo? Eu tenho uma porção de comida de galinha aqui!"

Truques

Na tela de senhas, digite:

- Infinita sprout: heroísmo, heroísmo, bravura, bronze.
 - Infinito tempo: diamante, honra, cruz, coroa.
 - Personagem fantasma: cruz, diamante, prata, heroísmo.
 - Personagem invisível: coroa, bronze, honra, heroísmo.
 - Pular fase*: honra, heroísmo, bronze, prata.
 - Obs.: (*) aperte Select.
- LEGENDAS**
- As medalhas na ordem, apertando ↓:
- 1: bronze.
 - 2: cruz.
 - 3: heroísmo.
 - 4: prata.
 - 5: honra.
 - 6: bravura.
 - 7: coroa.
 - 8: diamante.

Star Wars: Episode 1 - Obi-Wan's Adventures

Truques

Na tela de senhas, digite:

- Fase 1 (Trade Federation Landing Craft): BQVQK.
- Fase 2 (Naboo Swamp): WNLRM.
- Fase 3 (Naboo Swamp and Sacred Place): SDGNK.
- Fase 4 (Coruscant): CNLML.
- Fase 5 (Catacombs of Theed): BXGTG.
- Fase 6 (Streets of Theed): QSRVJ.
- Fase 7 (Queen Amidala's Palace): TKGJZ.
- Fase 8 (The Final Battle): LPZCP.

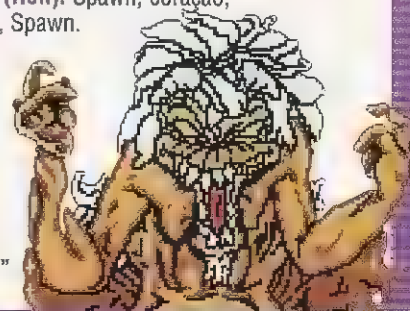
Spawn

Truques

Na tela de senhas, digite:

- **Dificuldade normal**
- Fase 1 (Spawn Alley): Spawn, em branco, coração, caveira.
- Fase 2 (The Chase): coração, coração, caveira, coração.
- Fase 3 (City Lights): coração, caveira, caveira, em branco.
- Fase 4 (Angel Orbiter): caveira, Spawn, caveira, coração.
- Fase 5 (Heaven): coração, caveira, Spawn, Spawn.
- Fase 6 (Descent): Spawn, Spawn, coração, em branco.
- Fase 7 (Hell): caveira, Spawn, Spawn, coração.
- **Dificuldade hard**
- Fase 1 (Spawn Alley): coração, coração, em branco, Spawn.
- Fase 2 (The Chase): coração, coração, em branco, Spawn.
- Fase 3 (City Lights): em branco, coração, Spawn, coração.
- Fase 4 (Angel Orbiter): Spawn, caveira, em branco, caveira.
- Fase 5 (Heaven): coração, Spawn, caveira, Spawn.
- Fase 6 (Descent): caveira, caveira, Spawn, coração.
- Fase 7 (Hell): Spawn, coração, caveira, Spawn.

"Grrrrr! Cadê minha escova de dentes?"



Tom and Jerry: In Mouse Attacks!

Truques

Na tela de senhas, digite:

- Fase The Kitchen: R, R, G, R, G, P, P, G, R.
- Fase The Garden: G, P, G, R, R, R, P, P, G.
- Fase The Toyroom: P, P, G, R, G, R, P, P, P.
- Fase The Attic: P, P, G, R, P, P, P, G, R.

LEGENDAS

- C: cachorro.
- G: gato.
- P: pato.
- R: rato.



"Tenho de chegar bem rápido à geladeira, senão o gato Tom vai me agarrar!"

X-Men: Mutant Academy

Truques

Na tela de título, digite:

- Personagem Apocalypse (Apocalypse): →, ↙, ↑, ↓, ↘, ↑, B + A.
- Personagem Phoenix (Fênix): ↓, →, ↓, ↑, ↙, →, B + A.

NFL Blitz 2000

Truques

Na tela de versus, aperte os comandos (turbo, jump, pass) e depois o direcional:

- Desligar first downs: 2-1-0 ↑.
- Desligar fumbles: 3-1-2 ↓.
- Desligar interceptions: 2-3-3 ↙.
- Desligar punting: 1-3-1 ↑.
- Melhorar defense: 3-2-1 ↑.
- Melhorar offense: 3-1-2 ↑.
- Melhorar passing: 3-1-2 →.
- Melhorar speed: 0-1-3 ↑.

LEGENDAS

- Jump: botão B.
- Pass: botão A.
- Turbo: botão Start.

Arkanoid: Doh It Again

Todas as fases

Na tela de senhas, digite:

- Fase 1: Z28? 3V7B !LF3.
Fase 2: X22V 6WIG ?MKR.
Fase 3: V222 222G ?2XM.
Fase 4: W38? 73?C ?6D7.
Fase 5: Z531 !?3H ?2JM.
Fase 6: W991 !VVW HRK2.
Fase 7: 139X V72V C3X6.
Fase 8: ?57W ?2!W H3XM.
Fase 9: ?206 2V2W C3DL.
Fase 10: ?Z?? 3?W? V LX6.
Fase 11: !VV7 227W ?RKZ.
Fase 12: ?X18 73! ?W3X6.
Fase 13: V914 ?WQB CLWR.
Fase 14: X8W2 !WBG B7C3.
Fase 15: X6VW W7QC !R?Q.
Fase 16: Z8X9 3GCW WQGM.
Fase 17: 071Z 2!LH ?6VM.
Fase 18: ?9?Z 6?CC !2BL.
Fase 19: !71X 62Q? CL!L.
Fase 20: 17!0 66GW CLGM.
Fase 21: Z3XX V?LW VAIL.
Fase 22: X9WW ?!BW WLHR.
Fase 23: 120W ?R7B GMH2.
Fase 24: ?3?! !Q!B B6V6.
Fase 25: ?453 7H3B C7WR.
Fase 26: 1247 3BVG H2H2.
Fase 27: !367 6M7B G6GM.
Fase 28: W894 2MIG WR09.
Fase 29: 4153 ?H7B VQD9.
Fase 30: 5133 !G?H !MON.
Fase 31: 5189 WR3H !709.
Fase 32: 2197 ?Q?G ?7D9.
Fase 33: 4?4! 3B3V HQ14.
Fase 34: 717Z 2CWV BQDP.

- Fase 35: 3041 6L2? B6Z5.
Fase 36: 619? 3LW? VL1T.
Fase 37: 8140 VH6W !61T.
Fase 38: 7131 !CIW V7KS.
Fase 39: 3W8W WWQL HB1T.
Fase 40: 2W9V ?MGB CQJ9.
Fase 41: X3V5 2GRC G6Z5.
Fase 42: Z207 3BGB H3K5.
Fase 43: W309 6QQC ?R08.
Fase 44: V2V7 6RBH VMTN.
Fase 45: 7Z05 VCLB !6X9.
Fase 46: 6Z14 ?HGC !6X9.
Fase 47: 6ZV2 VQRG W7J9.
Fase 48: 6Z13 !LCH W7KS.
Fase 49: 6V!1 6GQW BQX9.
Fase 50: 8Z1? 2HH? HLXN.
Fase 51: 6ZVV 6MM? CRD8.
Fase 52: 9W!1 7MBW GMRS.
Fase 53: 5!0X WCMV B7?4.
Fase 54: 8VV1 ?BG? G6Z5.
Fase 55: 40WV WMMQ G6G9.
Fase 56: 7V10 V2?C ?2C2.
Fase 57: 3135 ??MW BMDP.
Fase 58: 2037 3VG! H614.
Fase 59: 3!49 27QV B21T.
Fase 60: 3?36 72H! G3D8.
Fase 61: 6625 VWMV B2JS.
Fase 62: 8953 V!C? ?Q05.
Fase 63: 9934 !6R? !R1N.
Fase 64: 6754 !3B? ?LF8.
Fase 65: 675! 3?L? WRJN.
Fase 66: 9930 ??CW ?6X8.
Fase 67: 266Z 627? CQ1S.
Fase 68: 374W 76W! GLD9.
Fase 69: 377! WV3! BMF5.
Fase 70: 589? V?WG 209P.
Fase 71: 5780 752W G70P.
Fase 72: 876W V7VW C3FS.
Fase 73: 80W2 2W7W !LZ5.

- Fase 74: ??X3 2!VV !RXN.
Fase 75: 91?9 323W ?RJ8.
Fase 76: ??X3 63?V !RDP.
Fase 77: 69Z8 VV3V !214.
Fase 78: 9704 !VVV CMF4.
Fase 79: 3413 V63? W3D9.
Fase 80: 86V7 !6! ?2FS.
Fase 81: 43VZ 2WMB HQ14.
Fase 82: 35XV 7!CB BL1S.
Fase 83: 55?? 27MG BAF4.
Fase 84: 33W! 76GC CRJN.
Fase 85: 4SZ? !?MH B209.
Fase 86: 84?X W!HB G2XN.
Fase 87: 54X0 !2RG H3KS.
Fase 88: 93XX V6BG C2FS.
Fase 89: 4556 3?2W G2X8.
Fase 90: 7254 3?WW C3D9.
Fase 91: 9S77 766W B6FS.
Fase 92: 6398 33!W WMX8.
Fase 93: ?V96 ?!3? VLZT.
Fase 94: !V27 V??! WRJ8.
Fase 95: X!63 ?72V ?6V8.
Fase 96: Z743 ?6?V !6!P.
Fase 97: V031 2!2V V3H4.
Fase 98: 0!2W 3WCG GL!8.
Fase 99: 105V 333W C7CT.

Estudando os blocos

Durante a partida caem blocos coloridos. Confira os efeitos de cada um:

Alaranjado (S): desliga poder.

Azul (F): barra maior.

Azul claro (D): bolas múltiplas.

Cinza (P): ganha vida.

Róseo (B): pula fase.

Roxo (M): bola especial.

Verde-claro (C): bola magnética.

Verde-escuro (T): barra magnética.

Vermelho (L): barra atradora.

Disney's Aladdin

Ganhar vida

Durante a partida, na fase de bônus, pegue somente os diamantes vermelhos.

Todas as fases

Na tela de senhas, digite:

- Fase 2: Gênio, Abu, Aladdin, Sultão.
Fase 3: Jafar, Abu, Jasmine, Gênio.
Fase 4: Gênio, Jafar, Aladdin, Abu.
Fase 5: Abu, Aladdin, Gênio, Jasmine.
Fase 6: Jafar, Jasmine, Aladdin, Jafar.
Fase 7: Aladdin, Jasmine, Abu, Sultão.
Fase de bônus: Jasmine, Jafar, Sultão, Jasmine.

Arcana

Seleção de fases

Na tela do título, aperte ↑, Select, Select, X, Y, Select, Select, L, R, Select, Select, ↓, →, ↑ e aperte:

Fase 2: A.

Fase 3: B.

Fase 4: X.

Fase 5: Y.

Teste sonoro

Na tela de título, segure L + R + B.



Conversar é sempre ótimo. Mas este aí tem uma tremenda cara de fofaqueiro

BOB

Todas as armas

Na tela de senhas, digite 090000.

Todas as fases/senhas

Na tela de senhas, digite:

- Fase 2: 171058.
Fase 3: 950745.
Fase 4: 472149.
Fase 5: 672451.
Fase 6: 272578.
Fase 7: 652074.
Fase 8: 265648.
Fase 9: 462893.
Fase 10: 583172.
Fase 11: 743690.
Fase 12: 103928.
Fase 13: 144895.
Fase 14: 775092.
Fase 15: 481376.

Zero Tolerance

Todas as fases/senhãs

Na tela de senhas, digite:

- Space Station (Docking bay)

Fase 1: LFr8vtKug.

Fase 2: DDq8*tLNg.

- Space Station (Engineering)

Fase 1: HFr8*tLNg.

Fase 2: HhoduvNng.

Fase 3: ?rvd-vPn4.

Fase 4: bDq*-vOvT.

- Space Station (Green House)

Fase 1: V86*CrPI2.

Fase 2: GLq*-vPv2.

Fase 3: ?r)*u*rrk.

- Space Station (Bridge)

Fase 1: DDq8vNlNg.

Fase 2: TPu8uvLgK.

- Space Station (Reactor)

Fase 1: PFr*-vKqx.

Fase 2: HDq*-vKqx.

- High Rise Building

Fase Rooftop: NUq8uPKgR.

Fase Floor 151: TLFXCoxo7.

Fase Floor 152: ?ro5—?FQ.

Fase Floor 153: GlpUsoHhj.

Fase Floor 154: GrozCoHpj.

Fase Floor 155: ?Pr5—Dr!.

Fase Floor 156: Tr!5—Dr!.

Fase Floor 157: cLtXtox!7.

Fase Floor 158: E*hUt!Bk7.

Fase Floor 159: TLFX/oxkQ.

Fase Floor 160: ?rpQsrHv7.

Fase Floor 161: GLo7CrHv!.

Fase Floor 162: OvK7C8?vK.

Fase Floor 163: aHqXuvDmE.

Fase Floor 164: Rzr5uPxvM.

- Sub Basement

Fase 1: MLFxtxBh/.

Fase 2: Tr!*4-?n!.

Fase 3: TLp*7o?tk.

Fase 4: crod!o?sE.

Fase 5: cLJ*4-?vj.

Fase 6: Dnpdmujv5.

Fase 7: KLLbm-NmQ.

Fase 8: Orrf!oN!7.

Fase 9: WLRd2a)kQ.

Fase 10: W8b*2APo!.

Fase 11: KLa*w60ip.

Fase 12: Gn9by6Npt.



El! Cuidado para não cair daí, seu maluco. Ou você acha que não é perigoso?

Disney's World of Illusion: Starring Mickey Mouse and Donald Duck

Todas as fases

Na tela de senhas, digite:

- Personagem Donald

Fase 2: rei de espada, rei de ouro, rainha de paus, rainha de espada.

Fase 3: rei de paus, rei de coração, rainha de coração, rei de espada.

Fase 4: rainha de coração, rei de ouro, rei de coração, rei de espada.

Fase 5: rei de espada, rei de coração, rei de paus, rei de ouro.

- Personagem Mickey

Fase 2: rei de paus, rainha de coração, rei de coração, rei de ouro.

Fase 3: rei de coração, rei de espada, rei de

ouro, rainha de espada.

Fase 4: rainha de coração, rei de ouro, rei de espada, rei de paus.

Fase 5: rei de ouro, rei de paus, rei de coração, rei de espada.

- Personagem Donald e Mickey

Fase 2: rei de espada, rei de coração, rainha de espada, rei de paus.

Fase 3: rei de ouro, rainha de espada, rei de coração, rainha de coração.

Fase 4: rainha de espada, rainha de coração, rei de paus, rei de espada.

Fase 5: rei de paus, rei de ouro, rei de espada, rei de coração.

Tinhead

Todas as fases/senhãs

Na tela de senhas, digite:

Fase 1-2: LAMBDA. Fase 3-2: GORGON.

Fase 1-3: SARTRE. Fase 3-3: BOSONS.

Fase 2-1: QUANTA. Fase 4-1: BARYON.

Fase 2-2: MESONS. Fase 4-2: GIBSON.

Fase 2-3: TENSOR. Fase 4-3: NEUMAN.

Fase 3-1: LEPTON.

Tyrants

Todas as fases/senhãs

Na tela de senhas, digite:

Fase 2: NZUCWTIAEHV.

Fase 3: ARTCKXKNMND.

Fase 4: YLGBUMQZKNL.

Fase 5: IHUBUGQULTB.

Fase 6: COCAKLDWEBX.

Fase 7: EBWROLJUHJ.

Fase 8: QPIAXODAHM.

Fase 9: ZBLDRNIHGT.

Fase 10: CPFDVMRBYST.

Animaniacs

Todas as fases/senhãs

Na tela de senhas, digite:

Fase 1: D, D, D, #, #, #, Y, W, #.

Fase 2: Y, D, #, #, #, #, #, Y, #.

Fase 3: D, W, #, #, #, #, Y, Y, #.

Fase 4: #, #, #, Y, #, #, Y, #, #.

Fase 5: W, Y, #, Y, #, #, #, Y, #.

LEGENDAS

D: Dot (c/ flor).

W: Wakko (c/ chapéu).

Y: Yakko (s/ chapéu).

#: em branco.

Toughman Contest

Personagens secretos

Na tela de senhas, usando o personagem correspondente, digite:

Biff Blublood: EPQ.

Bruno Maserati: EBA.

Chang Fu: EJZ.

Charlie Ponderosa: EFD.

Coolio Loc: ESK.

Freddy Bravo: EDY.

Gavin Grayson: ECW.

Havana Jones: EST.

Hiro Sokitome: EBJ.

Jabfar El Habib: EFL.

Jacob Jabowitz: ECN.

Joe Wildhawk: EKC.

Monsieur Victoire: EGB.

Muerte Martinez: EKE.

Nickolai Radinski: EMR.

P.J. Rock: EVG.

Rigo Suave: EFX.

Sydney Dundee: EPV.

T.K. O'Reilly: ERS.

Yong Ah Chi: EDU.

Warlock

Todas as fases/senhãs

Na tela de senhas, digite:

Fase 1: SRVDR.

Fase 2: SNGDN.

Fase 3: BGSTR.

Fase 4: PLEUP.

Fase 5: PGBRL.

Fase 6: BLDUN.

Fase 7: DINSJ.

Fase 8: NRVNA.

Fase 9: NYLNG.

Fase 10: BTBYS.

Fase 11: SPKNS.

Fase 12: PRDIG.

Fase 13: SCFSH.

Ducati World Racing Challenge

Máximo cash (apertar R1)

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

Todas as licenças (apertar L2)

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

801b6f6c00ff

d01a7d287ff

8008b33603e7

3008a3270063

3008b3330063

3008b3360063

Infinito HP, MP e stones (Zidane)

8008b2a41388

8008b29c1388

8008b2a603e7

8008b29a03e7

3008b2970063

3008b2a30063

3008b2ab0063

Máximo gil

8008b7b0e0ff

8008b7b205f5

Desligar empates (mini jogo Card Game)

8008324c0000

Todos itens

5000f020001

8008b7c46301

Ford Racing

Começar na última volta (quick race)

800813380002

8008133c0002

800820460002

Máximo gil

800170bce0ff

800170be05f5

Sempre 1º lugar

d10815940000

800815940000

Gran Turismo 2: The Real Driving Simulator

Começar na 2ª volta

d00a99ac0001

800a99ac0002

Licenças de ouro (A)

801cc0180400

801cc19c0400

801cc2400400

801cc2e04000

801cc3880400

801cc42c0400

801cc4d00400

801cc5740400

801cc6180400

801cc6bc0400

Licenças de ouro (B)

801cc7600400

801cc8040400

801cc8a80400

801cc94c0400

801cc9f00400

801cca940400

801ccb380400

801ccbdc0400

801ccc800400

801ccd240400

Licenças de ouro (I-A)

801cad000400

801cae604000

801caf080400

801caf0c0400

801cb0500400

801cb0f04000

801cb1980400

801cb22c0400

801cb2e00400

801cb3840400

Licenças de ouro (I-B)

801cb4cc0400

801cb5700400

Leve 1 PSOne

Banque o estilista e desene ou descreva uma nova roupa para o Mario, o Crash, o Sonic ou a Lara Croft. O modelito mais criativo leva o videogame

A promoção é simples: Invente uma nova roupa para um dos seguintes personagens: Mario, Crash Bandicoot, Sonic ou Lara Croft. Você pode desenhá-la ou apenas descrevê-la, mas não esqueça de pensar em todos os detalhes e explicar o motivo de sua escolha. Vale mudar cor, formato, tudo. Mande uma carta para a gente e o leitor mais criativo leva o PSOne. Escreva do lado de fora do envelope "Promoção 162 Ação Games". Serão válidas as cartas com carimbo postal até 27 de abril de 2001. Não se esqueça de preencher a ficha de inscrição ao lado e mandar para nosso endereço: Ação Games, avenida Nações Unidas, 7221, 8º andar, CEP 05425-902, Pinheiros, São Paulo (SP).

Nome: _____
 Data de nascimento: ____/____/____ Sexo: ____
 Endereço completo: _____

 Cidade: _____ Estado: _____ CEP: _____
 Telefone: _____ E-mail: _____
 Carteira de identidade: _____
 Videogame: _____

Regulamento

- 1) Qualquer pessoa poderá participar da promoção, exceto funcionários da Ação Games e seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos);
- 2) Não há limite para o número de cartas;
- 3) As cartas deverão estar acompanhadas da ficha de inscrição desta página (ou cópia da ficha);
- 4) Concorrerão ao prêmio as cartas com carimbo postal até dia 27 de abril de 2001;
- 5) O vencedor será comunicado pela Redação da Ação Games a partir do dia 20 de maio de 2001;
- 6) As cartas enviadas não serão devolvidas;
- 7) Os participantes autorizam a Ação Games ou qualquer outro veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) a utilizar plena e gratuitamente suas imagens e textos, se necessário;
- 8) Os participantes do concurso aceitam as condições aqui propostas;
- 9) Esta promoção tem caráter estritamente cultural, estando aberta ao público em geral, não envolvendo qualquer modalidade de sorte, de pagamentos ou a necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos ou serviços.

Escreva do lado de fora do envelope: Promoção 162 - Ação Games

Envie esta ficha junto com sua carta para a Redação da Ação Games - Avenida Nações Unidas, 7221, 8º andar - CEP 05425-902 - São Paulo-SP (somente serão aceitas cartas com carimbo postal até 27 de abril de 2001).



Achou bacana?
 Então seja criativo
 e batalhe pelo seu



DECLARAMOS GUERRA!

LANÇAMENTOS

DICAS

TESTADAS

ANÁLISES

CRÍTICAS

ENTREVISTAS

ACESSÓRIOS

**E NO CD
1 JOGO
COMPLETO**

Foto: João Bittas

ação GAMES PC

Nas bancas



ação games

Start

classificados

Games & Cia
VENDAS E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

- Video Games
- Fitas • Cd's
- Acessórios

DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL
Em Belo Horizonte
(31) 3274-2968
Av. Amazonas 505 II. 205

Point MINIATURAS

UM DOS MAIORES ACERVOS DE MINIATURAS DE CARROS E FIGURAS DE AÇÃO DO MERCADO

ALÉM DE UMA LINHA COMPLETA E VIDEO GAMES (ENTREGAMOS EM TODO O BRASIL)
www.pointminiaturas.com.br
Fone/ Fax: (0xx19) 3232-8900

CURITIBA-PR - BRASIL

BRINCAHÃO Games

NINTENDO
Play Station
SONY

ENVIAMOS VIA SEDEX

VENDAS DE VIDEO GAMES
PLAYSTATION - SUPER NINTENDO
ACESSÓRIOS E GAMES EM GERAL
E ASSISTÊNCIA TÉCNICA
(41) 233-3364/233-9567

WORLD GAMES **Sorocaba GAMES**

SOMENTE JOGOS ORIGINAIS

COMPRA, TROCA, VENDA E LOCAÇÃO DE CARTUCHOS
CD'S E ACESSÓRIOS PARA:

Fone: (15) 234-1584/231-7916
Loja - 1: R. Comendador Oesterer, 1322
Loja - 2: Av. Barão de Tatuí, 1356
www.worldgamesorocaba.com.br

PS2 SUPER NINTENDO

ROCK LASER Games

Venda, Troca e Compra
VIDEO GAMES NOVOS E SEMINOVOS
Playstation/ Nintendo 64
Super NES/ Saturno
Dream Cast

Tudo com garantia
Despachamos via Sedex

Rua Arariquaba, 1118 - VI. Maria
PABX: 11-6631.9979

Atendemos
Cartões de Crédito

Aparelhos

Aqui Videogames Novos e

Seminovos. Jogos, acessórios

Assistência Técnica. Entrega

peçoal e Sedex.

F: (011) 3846-1470/3846-4375.

Site: www.dragoon.com.br

Target Games Playstation Iell

N64, Game Boy Color, Dreamcast,

Jgs e Aces. Tudo em até 12x. Ac.

Ac. Cartões. F: (11) 5084-9450

Compra/ Troca/ Venda Aparelho

Play / Dreamcast/ S.Nes/ N64

Só São Paulo. F: (11) 5061-4899.

VENDO OUTROCO N. 64, Play e S.

Nintendo por Dreamcast. Envio

p/Sedex. F: (0xx24) 9909-1944.

Vendem-se

Vendas e Assistência Técnica

Jogos e Aces. p/Play, Nintendo

64. Entr. na capital Via M. Boy.

*Envio p/Sedex F: (11) 6942-0406

CIDADE DO GAME

Vendas • Locação
Troca • Bs. Técnica

Videogames • Fitas • CDs
Acessórios em geral

Despachamos via Sedex.
Belo Horizonte (31) 3272-1007
Montes Claros (38) 3223-3633

Acessórios

Comprim-se

Compro games e Fita

Novas e queimadas.

Tratar Fone (11) 9421-1163.

PLAY SHOP

TUDO PARA GAMES E ACESSÓRIOS

- Super Nintendo • Playstation
- Playstation 2 • Nintendo 64
- Dream Cast • Acessórios

As últimas novidades em jogos.

PAGAMENTO FACILITADO!!!

playshopgames@globo.com

(13) 269-1090 (13) 467-2252
SANTOS-SP SÃO JOSE DO RIO PRETO-SP

Compro/Vendo/Troco Game/Jogo

Play, N64, Dreamcast, S.Nes Etc.

F: (0xx11) 5512-6431/9787-4561,

9873-5110.

• ANÚNCIOS A PARTIR DE 3 LINHAS.

• O ANÚNCIO FICA MAIS TEMPO NAS MÃOS DE DIVERSOS LEITORES.

• CREDIBILIDADE • DIVERSAS OPÇÕES DE REVISTAS.

• ECONOMIA E RETORNO COMPROVADOS.

• ESPAÇOS DIFERENCIADOS PARA MAIOR EXPOSIÇÃO.

Abri
classificados

Exatamente o que você procura.

3037-2720 0800-132066
São Paulo (Capital) Interior e outros Estados

www.abrilclassificados.com.br

ANÚNCIOS SIMPLES QUE DIZEM TUDO. TRATAR AQUI!!!

São Paulo veja Rio arquitetura & construção
Viagem info games Web! Viva! contigo Faca Venda

AS MENSAGENS DOS CLASSIFICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE QUEM AS ASSINA.
PARA ANUNCIAR LIGUE: 3037-2720 OU DDG: 0800-132066

CHEGOU A HORA DE MOSTRAR TODAS AS SUAS HABILIDADES!



POKÉMON STADIUM 2



- 251 POKÉMON! NOVOS TORNEIOS!
- POKÉAGENDA, COMPLETA, E TMS. EXCLUSIVAS.
- CENAS DE COMBATE TRIDIMENSIONAIS COM EFEITOS ESPECIAIS INCRÍVEIS!
- NOVOS MODOS DE JOGO E MINI-GAMES!
- COMPATÍVEL COM AS VERSÕES GOLD, SILVER, AMARELO, AZUL E VERMELHO DO POKÉMON PARA GAME BOY!
- TRANSFERA DADOS VIA TRANSFER PAK!
- BATERIA DE MEMÓRIA PARA GRAVAR

BANJO-TOOIE



3x R\$ 56,33

F1 RACING



3x R\$ 56,33

3x R\$ 66,33

DR MARIO



3x R\$ 43,00

STAR WARS BATTLE FOR NABOO



3x R\$ 56,33

INDIANA JONES



3x R\$ 56,33

PAPER MARIO



3x R\$ 56,33

CONKER'S BAD FUR DAY



3x R\$ 66,33

DONALD DUCK



3x R\$ 56,33

SUPER SMASH BROS



3x R\$ 43,00

NINTENDO 64
3x R\$ 163,00 OU EM 10x R\$ 57,03



ITENS E POKÉMON!

5 CORES:
AMIS, KIWI,
JABUTICABA,
TANGERINA, UVA.

Nintendo
by gradiente

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK



3x R\$ 66,33

POKÉMON STADIUM



3x R\$ 66,33

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2



3x R\$ 56,33

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH



3x R\$ 56,33

SPIDER-MAN



3x R\$ 56,33

MEGAMAN 64



3x R\$ 56,33

KIRBY TILT 'N' TUMBLE



3x R\$ 33,00

REI LEÃO



3x R\$ 33,00

INDIANA JONES



3x R\$ 33,00



**GAME BOY
COLOR**

3x R\$ 76,33 OU EM 10x R\$ 26,71

PURPLE TRANSPARENTE AMARELO TEAL KIWI

CABO GAME LINK



3x R\$ 16,33

POKÉMON SILVER



3x R\$ 33,00

POKÉMON GOLD



3x R\$ 33,00

MICKEY'S SPEEDWAY USA



3x R\$ 33,00

MARVIN CONTRA-ATACA!



3x R\$ 33,00

MARIO TENNIS



3x R\$ 33,00

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE



3x R\$ 33,00

THE JUNGLE BOOK



3x R\$ 33,00

DONKEY KONG COUNTRY



3x R\$ 33,00

F1 2000



3x R\$ 33,00

POKÉMON AMARELO



3x R\$ 33,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo

(11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO
NA14A

Preços válidos até 30/04/2001 ou enquanto durarem as estoques. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. *Frais não incluídas. *Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

AGORA VOCÊ NÃO É O ÚNICO HERÓI!

PHANTASY STAR ONLINE



- A MAIS FAMOSA SÉRIE DE RPG DO MUNDO!
- MODO DE JOGO ONLINE* E OFFLINE.
- BATA PAPO, TROQUE ITENS E INFORMAÇÕES!
- GRÁTIS UM DEMO DO SONIC ADVENTURE 2.
- REQUER O USO DO VMU

3x R\$ 36,66

**EXCLUSIVO:
TAG DO PHANTASY
STAR ONLINE!**

"Entre no site www.dreamcast.com.br, digite a senha da promoção que está no seu Phantasy Star Online, preencha o formulário e receba em sua casa um exclusivo TAG do Phantasy Star Online. Totalmente NA FAIXA! Somente para os 500 primeiros compradores!"

JET GRIND RADIO



3x R\$ 33,33

SHENMUE



3x R\$ 49,99

DEAD OR ALIVE 2



3x R\$ 23,33

QUAKE III ARENA



3x R\$ 33,33

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER



3x R\$ 33,33

READY 2 RUMBLE



3x R\$ 29,99

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE



3x R\$ 26,66

CONSOLE DREAMCAST

INCLUI CAMISETA EXCLUSIVA E FRETE GRÁTIS*

- Sonic Adventure
- Disco Demo
- Garantia de 1 ano.
- PAL-M
- Bivolt

3x R\$ 233,00

OU EM 10x R\$ 81,53

**GRÁTIS
SONIC ADVENTURE
E CAMISETA EXCLUSIVA**

CONTROLLER



3x R\$ 39,99

VMU



3x R\$ 50,00

RACING CONTROLLER



3x R\$ 99,99

ARCADE STICK



3x R\$ 99,99

TEC TOY

SEGA

AIRFORCE DELTA



3x R\$ 26,66

SEGA RALLY 2



3x R\$ 23,33

VIRTUA STRIKER 2



3x R\$ 26,66

HYDRO THUNDER



3x R\$ 26,66

BLUE STINGER



3x R\$ 33,33

RAYMAN 2



3x R\$ 33,33

SPEED DEVILS



3x R\$ 29,99

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/dreamcast

(11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO
TA14A

Preços válidos até 30/04/2001 ou enquanto durarem os estoques. *Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Frete não incluso. Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito. *Modo Online requer console com modem.